Weź "Ekszyna" idź do kina!

patrz str. 135 • patrz str. 135 • patrz str. 135 • patrz str. 135 •

Mig Alley

pełna wersja gry!

REKLAMA

Najlepsza gra przygodowa tego roku!

10/10

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na stronach 200-201.

Ponad 200 stron!

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

CD-ACTION®

2CD

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
Numer 11/2000 (54) Listopad 2000
Cena 16 zł 99 gr

Sacrifice

Baldur's Gate 2

C&C: Red Alert 2

Homeworld: Cataclysm

10/10!

Windows ME PL

ATI Radeon

Asus GeForce2 MX

Intel Play Microscope

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU
Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

ISSN 1426-2916 11
9 771426 291006

© 2000 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.
Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...

THE SETTLERS® IV

Kiedy udało Ci się do perfekcji opanować sztukę walki... Bogowie zmienili zasady

Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Blue Byte™

2CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com

www.bluebyte.com

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settle
IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, In

CO OFERUJEMY ?

- Wysokie rabaty i oferty promocyjne
- Najniższy koszt wysyłki- 4.95 zł
- Płatność przy odbiorze
- Profesjonalną i miłą obsługę
- Krótki czas realizacji 2-7 dni roboczych
- Dostawę w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- Dostawę w dniu zamówienia (w Warszawie)
- Solidne zabezpieczenie przesyłki
- Gwarancję na oferowane produkty
- Akceptujemy karty kredytowe
- Ceny zawierają Vat

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

(022) 863 76 72

tel. (0502) 589 100
Planeta Gier
ul. Łopuszańska 117/123, 02-457 Warszawa
e-mail: planeta@planetagier.com.pl
zamówienia przyjmujemy:
pn - pt od 8 do 18 w soboty i niedziele od 9 do 17

PLANETA GIER

www.planetagier.com.pl

PLANETA CLUB - PLANETA CLUB - PLANETA CLUB - PLANETA CLUB

Planeta Club

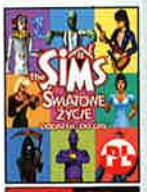
10% TANIEJ !!!

I Ty możesz kupować gry o 10% taniej i brać udział w super promocjach tylko dla klubowiczów. Wystarczy, że przyłączysz się klubu Planety. Formularz zgłoszeniowy i regulamin klubu otrzymasz wraz z pierwszym zamówieniem. Dla dotychczasowych klientów oferta specjalna uczestnictwa w klubie. W listopadzie tylko dla klubowiczów do każdego zamówienia Reflux PL lub Książe i Tchórz oraz miesięcznik „.net" w prezencie oraz przedstawione obok gry po rewelacyjnie niskich cenach. Promocje nie łączą się. Oferty ważne do wyczerpania zapasów.

Co miesiąc super oferta tylko dla klubowiczów

117,99 139,-

87,99 99,-



68,99 79,-

NASZE PROPOZYCJE - NASZE PROPOZYCJE - NASZE PROPOZYCJE

PIERWSZY SKLEP FIRMOWY

już otwarty

W LISTOPADZIE DO KAŻDEGO ZAKUPU:
REFLUX PL, KSIĄŻE I TCHÓRZ oraz „.net" w prezencie!
czyt. str. 53

139

149,-

30,-

119,-

119,-

69,-

W OFERCIE RÓWNIEŻ - W OFERCIE RÓWNIEŻ - W OFERCIE RÓWNIEŻ

JEŻELI NIE ZNALAZŁEŚ INTERESUJĄCEGO CIĘ TYTUŁU, DZWOŃ SPROWADZIMY GO SPECJALNIE DLA CIEBIE

ACE VENTURA PL 69	CREATURES 2 69	HALF LIFE OPOSING FORCE 99	LEMINGS PAK PL 49	POMPEI PL 79	SUB MARINE TITANS PL 99
ADAS I PIRAT BARNABA PL 69	CREATURES 3 99	H OF M & M III THE SHADOW OF DEADH PL 95	LEW LEON PL 49	PRINCE OF PERSIA 1 I 2 69	SUPERBIKE 2000 79
AGE OF EMPIRES 2 PL 169	DAIKATANA 139	HEROES OF MIGHT & MAGIC III ARMAGEDDON'S BLADE PL 49	LIGA POLSKA MAN. 2000 PL 99	PRINCE OF PERSIA 3D 69	SWAT 3 + MISJE 159
AGHARTA PL 49	DEUS EX 139	HIDDEN & DANGE ROUS + MISJE 99	LOMAX PL 49	PRO PINTBAL-FANTASTIC JOURNEY 59	SYSTEM SHOCK 2 59
AIRLINE TYCOON PL 69	DIABLO 69	HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL 79	MDK 2+MDK 1 PL 79	QUAKE 3 ARENA 189	THE SETTLERS IV PL 99
AIRPORT 159	DIABLO 2 PL 149	HUGO PI + KOSZULKA 99	MESSIAH PL 30	RAILROAD TYCOON DE LUXE 39	THE SIMS PL 119
ALIEN VS PREDATOR + MISJE 119	DIABLO HELFIRE 49	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL 69	MIGHT & MAGIC VIII TEL	RAILROAD TYCOON 2 PL 99	THE SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE PL 79
AMERZONE PL 99	DIE HARD TRILOGY 2 119	HOME WORLD CATACLYSM 159	MIDNIGHT RACING PL 69	RALLY CHAMPIONSHIP 49	THEOCRACY PL 79
ANNO 1602 PL 99	DRIVER 99	HOPKINS FBI PL 69	MORTYR PL + koszulka 59	RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL 99	THEME PARK WORLD PL 109
ATLANTIS 2 PL 79	DUKE NUKEM 3D+MISJE 59	ICEWIND DALE PL 99	NBA LIVE 1999 59	RETURN TO KRONDOR 39	TOCA 2 TOURING CARS 99
ATLANTIS PL 39	DUNE 2000 59	IMPERIUM GALAKTICA 2 119	NBA LIVE 2000 79	REZERWOWE PSY PL 49	TOMB RAIDER I 99
AZTEC PL 69	DUNGEON KEEPER 2 PL 59	IMPERIUM GALAKTICA 1 49	NBA 2001 119	ROLLERCOASTER TYCOON PL 69	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK 99
BROKEN SWORD 2 PL 59	EARTH 2150 PL 89	INTERSTATE 82 99	NEED FOR SPEED PORSHE CHEL 119	ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL 39	TOMB RAIDER III + MISJE 99
BSALOUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL 159	EMERGENCY PL 49	INVICTUS PL 79	NEED FOR SPEED 3 69	SAGA GNIEW WIKINGÓW PL 69	TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION 99
C & C TIBERIAN SUN 109	FARAON PL 169	JACK ORLANDO PL 49	NEED FOR SPEED 4 79	SETTLERS I PL 20	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS 59
C & C TIBERIAN SUN-FIRESTROM 79	FAUST PL 79	JAGGED ALLIANCE 2 PL 69	NA KŁOPOTY PANTERA PL 79	SETTLERS III +NOWE MISJE PL 149	TRAITORS GATE PL 79
C&C RED ALERT 2 119	FIFA 2001 119	JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY PL 49	NASCAR 2000 119	SETTLERS III-MISJA AMAZONEK PL 59	TZAR-CIĘŻAR KORONY-PL 69
CASE CLOSED PL 69	FIFA 2000 79	JAZZ JACKRABBIT 2 PL 49	NHL 99 59	SHOGUN PL 119	ULTIMA ON LINE RENA ISSANCE 99
CARMAGEDON 2000 TDR 99	FIFA '98 59	KISS PSYCHO CIRCUS 159	NHL 2000 99	SIDNEY 2000 139	UNREAL TOURNAMENT 99
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000 119	FINAL FANTASY VIII 145	KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU PL 99	NHL 2001 119	SIM CITY 3000 PL 79	UNREAL TOURNAMENT - - EDYCJA KOLEKCJONERSKA 129
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + LIGA POL PL 69	FLOJO -PL (4 CD) 59	KINGPIN 99	ODOWORLD: ABE'S EXODUS 49	SIM CITY 2000 59	UNREAL 49
COLIN MCRAE RALLY 99	FREESPACE 2 PL 79	KNIGHTS AND MERCHANTS PL 49	ODYSEYA W POSZUKIWANIU ULISSESA PL 79	SIM CITY 3000 PL + POPULUS PL 109	WARCORDS BATTLE CRY 99
COLIN Mc RALLY 2 TEL	GARFIELD-TWOJE KOMIKSY PL 39	KONUNG-LEGENDA PÓŁNOCY PL 99	OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL 59	SIN 60	WARCRAFT II DELUXE EDITION 69
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES 99	GRAND PRIX 3 99	KRÓWKI CZARNEGO KSIĘŻYCA PL 69	PANZER COMMANDER 69	STAR WARS: EPISODE I : PHANTOM MENACE 69	WARHAMER CHAOS GATE 69
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY 99	GRAND THEFT AUTO 2 PL + koszulka 99	KRYSZTAŁOWY KLUCZ PL 79	PANZER GENERAL 3D 99	STAR WARS: EPISODE I : RACER 99	WEHIKUŁ CZASU PL 79
CONFLICT FREESPACE PL 49	GRUNO CONTROL 159	LARY PL 7 79	PANZER GENERAL II 69	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE TEL	WING COMMANDERS PROPHECY 59
CORSAIRS PL 69	GUNSHIP 99	LEGO CREATOR PL 99	PLANESCAPE: TORMENT PL 159	STAR TREK -NOWE ŚWIATY PL 79	WORMS ARMAGEDDON PL 69
CROC 2 109	HALF - LIFE GOLD 99	LEGO RACER PL 99	PIZZA SYNDICATE PL 69	STARCRAFT 99	WW 2 FIGHTERS 59
	HALF LIFE GENERATION 159			STARCRAFT BROOD WAR 79	

NAJWIĘCEJ NAGRÓD - NAJWIĘKSZE SZANSE - NAJWIĘCEJ NAGRÓD

Zamów THE ZONGESTJOURNEY PL przed premierą a otrzymasz AZTEC PL, miesięcznik o internecie „.net", oraz pełną wersję KSIĄŻE I TCHÓRZ PL. Promocja ważna do wyczerpania zapasów.

Planowana premiera: Listopad 2000

GRATIS !!!

99,-

159,-

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz:dwie pełne wersje gier, książkę fantasy oraz gadżet z gry.

Weźmiesz także udział w losowaniu jednego z trzech kompuerowych zestawów kina domowego DVD (DVD rom, zestaw głośników 5+1oraz dekoder DVD) i dwudziestu nagród pocieszenia.

Planowana premiera: Grudzień 2000

GRATIS !!!

GRATIS !!!

Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ●
Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia (opcja za dopłatą)

SPRZEDAŻ HURTOWA

ARDsoft HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

tylko dla firm ● tylko dla firm
tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59
ardsoft@ardsoft.com.pl, www. ardsoft.com.pl.

Marzenie o śnie zimowym

Muszę powiedzieć, że nie lubię tej pory roku. Nie będę tu oryginalny - bo kto lubi, gdy dni są coraz krótsze, zamiast błękitu widzimy ponure bure niebo, z którego - co gorsza - siąpi i siąpi, a bezlistne drzewa przypominają scenografię do filmu o ludziach, którzy ocaleli z wojny atomowej.

Najchętniej człowiek by się zagrzebał w pościeli, puścił dobrą muzykę przez kolumny, siorbnął gorącej herbaty i zapadł w sen zimowy, tak gdzieś do połowy marca.

Lecz cóż, redakcja CDA nie składa się ze świstaków (no, z małymi wyjątkami), a tak się złożyło, że właśnie ten okres roku jest dla nas porą nie snu, a wzmożonej pracy. Czemuż to? Po pierwsze, na początku jesieni mają miejsce doroczne targi ECTS - a to Mekka tej branży. Być tam nie tylko wypada, ale i należy. Co prawda rok w rok powracający z imprezy narzekają, że "drzewiej było lepiej, że kryzys, że upadek, że nie ma największych firm" - ale... to trochę jak z tą historią o trzmielu. Otóż naukowcy zbadali trzmiela i wyszło im czarno na białym, iż ma on za słabe skrzydła w stosunku do masy ciała, by móc swobodnie latać. Na szczęście trzmiele nie potrafią czytać, więc latają sobie w najlepsze.

Tak i branża producentów gier wyraźnie nie zdaje sobie sprawy, że jest z nimi coraz gorzej, więc spokojnie zasypuje nas nowymi grami. Zresztą poczytacie sobie i o targach, i o nowych grach już za chwilę na naszych łamach. Wspomnę tylko, że i w tym roku CD-Action zostało wybrane na przedstawiciela Europy Wschodniej; tak zatem ci wszyscy, którzy zagłosowali w naszym plebiscycie na "grę ECTS", reprezentowali nie tylko siebie, ale i parę innych narodów. Spora odpowiedzialność... ale okazało się, że nasze/Wasze gusta bynajmniej nie odbiegały od gustów graczy z Zachodu.

Jeśli mówimy o nowych grach, to chcemy się przede wszystkim pochwalić rewelacyjnym Sacrifice (dodajmy też: o tej grze nie napisze - w tym miesiącu - nikt inny w Polsce). Grę zrobili twórcy Messiaha i (naszym zdaniem) jest ona lepsza i oryginalniejsza od poprzednika. To powinno wystarczyć za rekomendację. Red Alert 2 - to też nowa gra i też napisaliśmy o niej pierwsi. Ale czy to rzeczywiście nowa gra? Formalnie biorąc - tak. Z drugiej strony trudno nazwać sequel nowością... Warto wspomnieć też o drugiej części Baldur's Gate, nadal rewelacyjnym Homeworldzie (dodatek, który dostaje 10/10 - no no!). Albo taki Larry 7 - gra już nienowa, ale jakże pięknie spolszczona... Taaak, sezon ogórkowy zdecydowanie mamy już za sobą! Ale to, co najlepsze, jeszcze przed nami - wiadomo, że "najmocniejsze" gierki

Tak prezentowała się wrześniowa okładka CD-Action na Targach ECTS (w towarzystwie innych czasopism z Future).

producenci i dystrybutorzy chowają na święta. Zatem już szykujcie się na dywanowy nalot supernowości w kolejnych numerach CDA!

A propos CDA - zauważyliście, że przytyliśmy? No, 8 stron może nie powala na kolana... lecz zawsze to o 8 stron więcej. I to bez zmiany ceny (mimo iż wszystko wokół drożeje, a dolar udaje, że jest promem kosmicznym i właśnie włączył główne silniki, pozostawiając tęsknie machającą złotówkę w dole). Obiecaliśmy Wam kiedyś, że gdy reklamy osiągną zbyt duże stężenie, rozwodnimy ten roztwór dodatkowymi stronami. Tak też się stało...

Chcemy też zaanonsować już numer grudniowy. Będzie on zawierał 3 CD (zatem będzie o 3 zł droższy od standardowego - pamiętajcie o tym, żeby nie biegać po niego dwa razy), a na nich rozmaite świąteczne niespodzianki. Naturalnie nie powiemy, jakie, bo wtedy przestaną być niespodziankami. Uważamy jednak, że są warte ceny CDA.

I jeszcze kilka spraw techniczno-organizacyjnych. Przede wszystkim wypada pokajać się za skopaną wersję Gamewalkera w nrze 10/00. Uważni czytelnicy od razu dostrzegli, iż 3/4 tekstu pochodzi z poprzedniego numeru. Tłumaczenie, czemu się tak stało, jest długie i niczego nie zmieni - wolimy zatem po prostu przeprosić za tę wpadkę i postarać się, by nigdy więcej się nie powtórzyła. Poprawną wersję Gamewalkera znajdziecie za miesiąc na CD (w Bonusie). W numerze tym nie ma też kilku stałych kącików, zaś PD i FPP Zone zostały okrojone do strony. Częściowo jest to "winą" nadmiaru tekstów, które musieliśmy upchnąć w tym numerze - stąd niektóre działy są zmniejszone, innych zaś nie ma wcale. Ale też (niestety) część współpracowników nie wykazała się w tym miesiącu odpowiedzialnością - nie dostarczyli obiecanych tekstów na czas. Widać komuś nie zależy... Może trzeba się rozejrzeć za kimś bardziej odpowiedzialnym? A może znacie kogoś takiego? Najlepiej z Wrocławia lub okolic...

Teraz już żegnamy się na miesiąc i życzymy miłej lektury.

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Programy multimedialne pt: Lektury na CD i Szkoła Średnia do testów dostarczył Wrocławski Empik Megastore.

CD-ACTION

e-mail: cdaction@futurepublishing.com.pl
www.cdaction.com.pl,
www.futurepublishing.com.pl

Numer 54
Listopad 2000

Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Łukasz Bonczol, Paweł Ćmielko, Andrzej i Patryk Sawiccy, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bartz, Paweł Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński,

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Korekta Iwona Kresak

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@futurepublishing.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Marek Buczek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3452138 w.110
tel. komórkowy (0) 603075889
e-mail: reklama@futurepublishing.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3452138 w.102
e-mail: klinder@futurepublishing.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. komórkowy (0) 603341525
e-mail: g.rafal@futurepublishing.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldek@futurepublishing.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurepublishing.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp. z o.o.
jest częścią
The Future Network plc.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

the future network
media z pasją

Nakład 200 000

Spis treści

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD 6

• W PRODUKCJI •

Ubi Soft 13
Novalogic 14
Rage 18
Virgin 20
SCI 24
THQ 26
Hasbro 30
Eidos 36

• ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Airfix Dogfihter 40
Kingdoms Under Fire 41
Moon Project 42
Rune 44

• RECENZJE GIER •

Kapitan Pazur 48
Carmageddon TDR 2000 50
Larry 7 PL 54
C&C: Red Alert 2 56
Sacrifice 60
Road Wars 66
Probowl 3D 67
Baldur's Gate 2 70
Homeworld: Cataclysm 76
Sydney 2000 80
Blair Witch Project: Rustin Parr 84
Superbike 2001 86
Konung 88
Star Trek: New Worlds 90
Icewind Dale PL 92
F1 2001 94
Kangurek Kao 96
High Impact Baseball 98
BMX Freestyle 100
Heavy Metal F.A.K.K. 2 102
Allegiance 104

• SUFLER •

Nox - solucja, cz. 2 108

• NIE TYLKO GRAMY! •

Diablo w sieci 118
Kurs C++ 124
Kurs Pascala 126
Tajemnice FTP 119

• MULTIMEDIA •

English in Action:
The Royal Family 140
Lektury na CD 147
Mitologia starożytnej
Grecji i Rzymu 142
Paryż. Wirtualna podróż. 144
Szkoła średnia - podręczniki 146

• PORADNIK •

Księgowość w Excelu 168
LiteStep 164
Porady DTP 152
Przyspieszanie Windows 166
Szybkie porady 162
Szybszy Internet 158
Windows ME PL 148

• SPRZĘT •

Abit BX133 RAID 184
Aparaty cyfrowe Agfa 186
Asus AGP-V7100 191
ATI RadeOn 174
Creative WebCam Go Plus 178
Drukarki atramentowe 170
Gravis Destroyer Pad 193
Gravis Destroyer Xtreme 193
Intel Computer Microscope 177
Logitech QuickCam Web 185
Logitech Wingman Force3D 173
Myszki Logitech 176
Pady Gravis 192
Pady X-Technologies 180
Płyty główne ECS, Soltek 194
Rozpoznawanie mowy 171
Samsunc SyncMaster 750ST 181
Samsung CD-RW DVD Combo 187
X-Technologies Iron Joy 181

• INNE •

Action Redaction 196
ECTS 114
FPP Zone 122
Gamewalker 106
Klub CDA 188
Konkursy 139
Na Luzie 133
Okładki na pełną wersję gry 12
Pomocna Dłoń 130
Prenumerata 64
Przemyślenia 138
Scena 128
Star Wars 136
Tipsy 202
Uciec śmierci 135

INDEKS GIER

Airfix Dogfihter 40
Allegiance 104
Baldur's Gate 2 70
Blair Witch Project: Rustin Parr 84
BMX Freestyle 100
C&C: Red Alert 2 56
Carmageddon TDR 2000 50
F1 2001 94
Heavy Metal F.A.K.K. 2 102
High Impact Baseball 98
Homeworld: Cataclysm 76
Icewind Dale PL 92
Kangurek Kao 96
Kapitan Pazur 48
Kingdoms Under Fire 41
Konung 88
Larry 7 PL 54
Moon Project 42
Nox - solucja, cz. 2 108
Probowl 3D 67
Road Wars 66
Rune 44
Sacrifice 60
Star Trek: New Worlds 90
Superbike 2001 86
Sydney 2000 80

SPIS REKLAM W NUMERZE

Str.1 - CD-Projekt, Str.3 - Planeta Gier, Str.11 - CD-Projekt, Str.15 - CD-Projekt, Str.16 - Wirtualny Świat, Str.17 - Wirtualny Świat, Str.19 - CD-Projekt, Str.23 - Timsoft, Str.25 - Tomsoft, Str.27 - CD-Projekt, Str.29 - Coda, Str.31 - Coda, Str.33 - Coda, Str.35 - Techland, Str.37 - Top Ware, Str.39 - Top Ware, Str.43 - Planeta Gier, Str.45 - IM Group, Str.47 - IM Group, Str.49 - Coda, Str.53 - Lem, Str.68 - CD-Projekt, Str.69 - CD-Projekt, Str.73 - Cool Games, Str.75 - Cool Games, Str.83 - Play It, Str.85 - Play it, Str.91 - LK Avalon, Str.93 - LK Avalon, Str.95 - Planeta Gier, Str.97 - CD-Projekt, Str.99 - CD-Projekt, Str.101 - Lem, Str.109 - Action Plus, Str.113 - Kawaii, Str.120 - .Net, Str.121 - .Net, Str.123 - CD-Projekt, Str.131 - Game One, Str.134 - Best Film, Str.143 - Play, Str.147 - Wirtualna Polska, Str.149 - JTT, Str.153 - FF Computers, Str.155 - FF Computers, Str.159 - PC Serwis, Str.163 - Manta, Str.169 - Creative, Str.173 - Ardsoft, Str.175Vivid, Str.177 - Faterbit, Str.179 - Action, Str.182 - PC Format, Str.183 - PC Format, Str.187 - Cezar, Str.195 - Tornado, Str.200 - CD-Projekt, Str.201 - CD-Projekt, Str.203 - Exe, Str.204 - CD-Projekt

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Muzyka w "wybieralce" na CD - zespół Aural Planet. Zajrzycie na www.auralplanet.com!

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga: MAMY NOWE MENU GŁÓWNE! JEŚLI POPRZEDNIE CI NIE DZIAŁAŁO - ZOBACZ, CZY TERAZ BĘDZIE LEPIEJ!

Uwaga 2: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!

Uwaga 3: nie przejmujcie się *zbytnio* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 4: Jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywalając komunikat, że brak pliku Msvbvm50.dll - bez paniki. Zajrzyj do katalogu (na CD) CDA_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu (ewentualny restart kompa nie zaszkodzi). Pomoże!

MIG Alley

Producent: Empire Interactive
Dystrybutor: Rowan
Premiera: 08 1999
Cena: 34.99 funtów
Wymagania minimalne: P-166, 32 MB, Win 95/98
Wymagania sugerowane: P2-300, 64 MB
Rodzaj: symulator lotu odrzutowym myśliwcem (wojna w Korei)
Multiplayer: tak
Instalacja: do 400 MB

Konkrety:

- Dynamiczny system kampanii
- 8-12 ludzi w multiplayerze
- Mnóstwo speechów
- Doskonała grafika, stworzona na podst. ówczesnych map i zdjęć lotniczych
- Do 100 samolotów naraz na ekranie
- maszyny USA i ZSRR, tak tłokowe jak i odrzutowe

Fragmenty recenzji Mc Drive'a:

Jak wiadomo ówczesne samoloty nie miały nawet namiastki radaru. A poza tym, w tamtych czasach nie było niczego, co choćby przypominało obecnie używane systemy rakiet samonaprowadzających się na cel. Czyli walka w zwarciu... Z walkami powietrznymi, zwłaszcza tymi kampanijnymi związana jest zresztą jeszcze jedna, bardzo miła rzecz: zdolności engine'u odnośnie liczby jednocześnie znajdujących się w powietrzu maszyn. Możecie mi wierzyć - jest na co popatrzeć (około 100 maszyn naraz)! Zwłaszcza, że walka nie polega tu na odpalaniu rakiet, a więc większość maszyn mamy w zasięgu wzroku!!! Kampania... W tym przypadku jesteśmy raczeni czymś całkowicie dynamicznym, a w dodatku, ze względu na sprytnie wybrany przedział czasowy, wszystko jest jeszcze możliwe; zarówno zajęcie całego półwyspu przez wojska walczące po stronie Korei Północnej, jak i ich rozgromienie przez Narody Zjednoczone nawet przed rozpoczęciem rozmów pokojowych. (...) Na rozgrzewkę warto sobie wybrać jedną z pięciu minikampanii. Największych wrażeń dostarcza jednak dopiero granie po sieci. Grafika: Rowan słynie przecież z jej realizmu, a MIG Alley nie jest tu wyjątkiem - teren walk odtworzono bowiem ze zdjęć lotniczych tamtego okresu oraz danych satelitarnych. Nie rzuca on może na kolana, ale nie to jest chyba jego głównym celem. Pozostałe rzeczy, czyli modele samolotów, model lotu oraz odgłosy są takie, że mucha nie siada, więc maniacy powinni czuć się w pełni usatysfakcjonowani.

Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!

Delta Force: Land Warrior

(NovaLogic)

Wymagania: P II 233 MHz, 64 MB RAM, Windows, DirectX 7.0, akcelerator 3D wymagany!

Część trzecia uznanej serii Delta Force. W niej zaś prawdziwa rewolucja: NovaLogic (twórcy) rezygnuje (w dużej części) z, wykorzystywanych tylko przez nich i jakby odrobinkę archaicznych, voxeli! To umożliwiło wykorzystanie akceleratorów, co naturalnie znacznie uplynniło rozgrywkę. Demo pozwala na wykonanie jednej misji. Celem misji jest odnalezienie nesesera z czymś ważnym, który ukryty został gdzieś w Gizech wśród piramid i sfinksów. Polecamy: u nas pojawienie się dema Land Warriora sparaliżowało pracę na dobrych kilka godzin...Klawisze: długa lista... Można je jednak swobodnie konfigurować, więc nie powinno być problemów. Demo zajmuje 40 MB na HDD. Istnieje możliwość dokonania update'u dema on-line.

Uwaga: mogą wystąpić problemy z niektórymi, zwłaszcza mniej popularnymi, kartami graficznymi.

KOLEKCJA CDA:
Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock - 07/98
- pinball

FA/18 Hornet 3.0 - 08/98
- symulator lotu

Eastern Front - 09/98
- turowa strategia

Flying Corps - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3 - 11/98
- przygodówka w 3D

GT Racing'97 - 12/98
- symulator jazdy

Prisoner of Ice - 01/99
- przygodówka (horror)

Motor Mash - 02/99
- zręcznościówka + samochody

FX Fighter Turbo - 03/99
- karate

Spec Ops - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

Prost GP - 04/99
- Formuła 1

Dark Colony - 05/99
- RTS w realiach sf

Stonekeep - 06/99
- RPG (klasyka)

Wacki - 07/99
- przygodówka po polsku

Die Hard Trilogy - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

Fallout - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

Nascar Heat
(Hasbro Interactive)

Wymagania: P II 233 MHz, 32 MB RAM, Windows, DirectX 7.0.

Nascar po raz tysiąc i pierwszy - znów jeździmy w grzecznej kolejce, w kółko... Tym razem jednak jakby staranniej wykonany: dobra grafa, świetne menu (spore możliwości konfiguracji!), obsługa dźwięku przestrzennego i force-feedback. Jeździ się milusio, choć realizm taki sobie.

Ustawienia defaultowe klawiatury:

Wsteczny	(R)
Bieg w górę	(A)
Bieg w dół	(Z)
Sprzęgło	(C)
Łeb w lewo	(J)
Łeb w prawo	(K)

Demo zajmuje 62 MB na HDD.

Uwaga: demo nie lubi się z niektórymi rodzajami kart. W dokumentacji jednak znajdziecie obszerne troubleshooting, które powinno pomóc w większości wypadków.

EarthSiege 2 - 10/99
- symulacja Mechów

Magic Music Maker 2.0 - 11/99
- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/00
- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/00
- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00
- piłka nożna (symulacja)

Plane Crazy - 04/00
- samolotowa ścigałka

Incoming - 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

G-Police - 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

Fallout 2 - 07/00
- sequel GIGAHITU RPG [też gigahit :)]

Croc: Legends... - 08/00
- zabawna platformówka w 3D

Ultim@te Race Pro - 09/00
- symulator jazdy samochodem

M.A.X. 2 - 10/00
- rozbudowany RTS

MIG Alley - 11/00
- symulator lotu myśliwców

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych, pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 9/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków - np. w 4/2000 coś koło 50...).

Open Tennis 2000
(Cryo)

Wymagania: P 233 MHz, 32 MB, akcelerator.

Tenis. Zrobiony całkiem, całkiem. Jeden kort, ten sam kolo to jednocześnie my i przeciwnik... Demo zajmuje 43 MB na HDD.

Sydney 2000
(Eidos Interactive)

Wymagania: P II 266 MHz, 32 MB RAM, WIN 95/98, akcelerator.

Olimpiada! W demie mamy dostęp wyłącznie do biegu na 110 m przez płotki. Demo zajmuje 44 MB na HDD.

Uwaga: wersja testowa, ma więc prawo się sypać. Rozpakowuje się najpierw do domyślnego c:\SydneyOlympics, a następnie, dopiero po uruchomieniu setup.exe, właściwie instaluje się na dysku twardym.

Fun Run
(my-world Karstadt)

Wymagania: P II 266 MHz, 32 MB RAM, WIN 95/98, akcelerator.

Prościutka, sympatyczna samochodóweczka z garbuskiem w roli głównej. O co w niej chodzi? Ano o to, by w jak najkrótszym czasie i z jak największą ilością punktów dotrzeć do mety. Możliwe jest ustawienie rozdzielczości "nawet" do 800 na 600. Demo zajmuje 10 MB na HDD.

RollerBot
(Acid Software)

Wymagania: P 200 MHz, 32 MB RAM, Windows, DirectX 6.1, akcelerator 3D.

Wspaniała zręcznościówka łącząca w sobie świetne wykonanie oraz doskonały i prosty pomysł jak... kula. Jak kula, która w RollerBot służy jako bohater! Toczy się ta kulka nieprzerwanie, pozwalając nam jedynie wpływać na tor jej ruchu i ewentualnie zmusić do podskoku. Polecamy!

Culture: The Beginning
(Funatics Development)

Wymagania: P 166 MHz, 16 MB, Windows.

Mała, prosta arcade. Podobna w ogólnych zarysach do Heimdall (tak to się chyba nazywało...). Cel gry: kierując pociesznym Wikingiem, wymieść planszę do czysta ze wszelkich goodies, unikając zarazem mnożących się wściekle zwierzaczków. Miłe jak... jak nie wiem co :). Gierka zajmuje 13 MB na HDD.

Panic! Volcano
(3 Squared Studios)

Sympatyczna (hm, wybuch wulkanu - sympatyczny?!) zręcznościówka. Naszym zadaniem tym razem będzie uratowanie wyspy Malumby (czy jak jej tam) przed złym, a jakże, bogiem wulkanu.

Taxi 2
(UbiSoft)

Wymagania: P 233 MHz, 32 MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator.

Dziwnym zbiegiem okoliczności demo nie trafiło na poprzednią płytkę (winni zostali straceni). Tym razem jednak błąd został naprawiony. Cel gry: pokonać pojedynczego przeciwnika w wyścigu po ulicach oraz w ruchu miejskim (Marsylia?). I słówko od Gem.ini'ego: nieprawdą jest, jakobym zachwycał się tą grą. Po prostu wyraziłem swoje zainteresowanie (jak zawsze, gdy przychodzi jeździć po mieście) i najwyraźniej zostałem opacznie zrozumiany. Giera bowiem jak na razie jest... no... przeciętna. Sprawdźcie zresztą sami. Demo zajmuje 30 MB na HDD.

Uwaga: rozpakowuje się domyślnie do c:\windows\temp. Możesz zmienić na dowolny katalog, np. c:\taxi2. W katalogu, do którego rozpakowała się gra, znajdź plik Demotaxi2.exe i... rozkoszuj się rolą w filmie. BTW: demo jest po francusku, jednak nie powinno Wam to sprawić najmniejszego problemu...

Dark Reign 2
(Activision)

Wymagania: Wymagania: P 233 MHz, 64 MB, Win 95, DirectX 7.0, akcelerator 3D.

Dark Reign 2 to sequel świetnego RTS-a. Cechą, która zachwycała graczy zarówno tam, jak i tutaj, jest nieprawdopodobnie wydajny i niezwykle elastyczny engine 3D. Tych zaś, którzy nacięli się boleśnie na jedną z gier "full 3D RTS" (nie są one zwykle najłatwiejsze do opanowania), zapewniam, że, w przeciwieństwie do chociażby Force Commander, DR 2 jest łatwa w obsłudze - w gruncie rzeczy wystarczy jedynie mysz z wheelem! Demo zawiera pojedynczą misję-tutorial. Dołączono doń również obszerną angielską dokumentację. Zajmuje 51 MB na HDD.

Moon Project PL
(TopWare)

Wymagania: P II 300 MHz, 64 MB RAM, Windows, DirectX 6.1, akcelerator 3D.

Demo zapowiadające prawdziwą ucztę dla wszystkich fanów dobrych RTS-ów. Moon Project to sukcesor świetnej Earth 2150. Akcja Moon Project rozgrywa się w tym samym, feralnym roku 2150. W tajemnicy dodam, że podstawowa wersja pełnej gry Moon Project będzie kosztować - nie do wiary - tylko 19.95 PLN!Pełna pudełkowa i przybajerzona wersja (muza, filmy, te sprawy) - 69.95 PLN! Żyć, nie umierać! :) Demo zawiera jedną misję z kampanii Lunar Corp, tryb "potyczka" i grę sieciową. Ewentualne problemy może rozwiązać polskojęzyczne read_me. Demo zajmuje 69 MB na HDD.

Homeworld: Cataclysm
(Sierra)

Wymagania: P II 266 MHz, 32MB, Windows.

Teoretycznie tylko dysk z misjami, w rzeczywistości jednak jest to pełnoprawny sequel z mnóstwem usprawnień i nową - tym razem mroczną - historią. Dla fanów strategii w kosmosie pozycja obowiązkowa, za co ręczymy własnymi głowami - ale ocena 10/10 do tego zobowiązuje! Polecamy najusilniej!

Search and Rescue 2
(InterActive Vision)

Wymagania: P 166 MHz, 32 MB RAM, Windows, DirectX.

Nietypowy symulator śmigłowca. Nietypowy dlatego, ponieważ nie dysponujemy najnowszymi technologiami pozbawiania bliźnich życia. Zamiast tego, jako jednostka Straży Przybrzeżnej Stanów Zjednoczonych, stawać będziemy przed typowymi zadaniami grupy: znajdź i zni... uratuj. Demo zawiera tylko trzy misje. Zajmuje 57 MB na HDD.

3D Mars Mission
(Gamescape Studios)

Wymagania: P 133 MHz, 16 MB RAM, Windows, DirectX 5.0.

Legenda gier arcade w nowej formie: jeden stateczek kontra hordy obcych! Cel: zniszczyć wszystko w zasięgu wzroku! Sposób na sukces: jak najszybciej wciskać klawisz "fire". Przypominają się czasy baraków z automatami, chlip, chlip...

Demo zajmuje ok. 10 MB na HDD.

Tsarevna - A Medieval Russia Quest
(Yav Soft)

Wymagania: P 166 MHz, 16 MB RAM.

Klasyczna przygodówka w stylu dawnych King's Questów (twórcy gry nie ukrywają zresztą, że to z nich czerpią natchnienie). Różnica jest taka, że, jak po tytule widać, nasz bohater Bob trafia na Ruś w czasy odległe od naszych o jakieś pięć wieków.

Adeptus
A4

Wymagania: P 200 MHz, 32 MB RAM, Windows.

Roleplayo-arcade stworzony za pomocą 3D Game Studio (patrz newsy w tym numerze) w, jak twierdzą jego autorzy, dosłownie parę dni. Warto zobaczyć, jakie efekty daje w praktyce wykorzystanie tego narzędzia, nie?Daje się odpalić w trybach D3D i software. Demo zajmuje 6 MB na HDD.

Magic Games Collection
(SciBox Group)

Wymagania: dowolny PC.

Zestaw gier logicznych: od popularnych kulek, przez MasterMind, po nieśmiertelnego sapera. Demo zajmuje 1,5 MB na HDD.

Waterslide Island
(Jeff Boller)

Wymagania: P II 330 MHz, 64 MB RAM, Windows, DirectX 6.1, akcelerator min. 8 MB.

Wodne szaleństwo! Wybieramy jedno z proponowanych zwierzątek (np. prosiaczka) i wskakujemy na wodną zjeżdżalnię. Tu, starając się nie wypaść z rury, zjeżdżamy na sam dół do basenu. Niestety (a może stety) wodny tor jest tylko jeden. Klawiszologia nie jest skomplikowana, byście nie musieli od razu skakać na głęboką wodę... Demo zajmuje 14 MB na HDD.

Wychylenia w lewo i prawo
(lewo), (prawo)

Położenie się na plecach, wyprostowanie do siadu
(dół), (góra)

Zmiany perspektywy patrzenia (czyli widok znad ryja)
(prawy Ctrl)

Turbo
(lewy Ctrl)

Wiosełka z łapek
(lewy Alt)

Echelon (Storm)
(Buka Entertainment)

Wymagania: P II 233 MHz, 64 MB RAM, Windows, DirectX 7.0, akcelerator 3D.

Symulator samolotu odległej przyszłości. Demo rozpakowuje się do katalogu domyślnego c:\storm. Należy znaleźć go, otworzyć podkatalog "bin" - tam kliknąć plik setup.exe i... jesteśmy w domu! :). Demo zajmuje 24 MB na HDD.

Klawiszologia może wydawać się zamotana, dlatego też znajdziecie ją poniżej:

Klawisze klawiatury numerycznej odpowiadają za ruchy głową wewnątrz kokpitu, ewentualnie ustawienia kamer zewnętrznych. Mysz zastępuje wolant.

skręt w prawo	(S)
skręt w prawo	(D)
w górę	(E)
w dół	(X)
ruch w przód	(F)
ruch w tył	(spacja)

Horde: Northern Wind
(Buka Ent.)

Wymagania: 486, 32 MB RAM, Windows.

RTS w stylu Warcraft oparty na legendach ludów rosyjskich. Gra zawiera tutorial (w menu wybierz HELP, następnie DEMO), nie jest jednak na tyle skomplikowana, by nie można było sobie z nią poradzić i bez niego. Demo potrzebuje 35 MB na HDD.

RockyRacers
(Positech Computing Ltd.)

Wymagania: P 200 MHz, 16 MB RAM, Windows, DirectX 7.0.

I po raz kolejny arcade, która z całą pewnością nie doprowadzi waszych szarych komórek do omdlenia z przemyślenia ;P. Bierzemy udział, jako jeden z czterech szaleńców, w wyścigu w pasie asteroidów. Wprawdzie żaden to pas - asteroidy jedynie wyrysowują krawędzie toru - jednak... co za różnica. Gra się sympatycznie, tym bardziej, że twórcy miłosiernie dorzucili powerupy - broń, tarcze, niewidzialności itd...Niestety w demie dostępny jest tylko jeden tor. Demo zajmuje 15,5 MB na HDD.

PacMania 2D+ (v.1.0)

(Alawar Entertainment)

Wymagania: Pentium, DirectX 5.0.

Cóż jeszcze można wymyślić, by ponownie opchnąć starego, dobrego PacMana? Wcisnąć go na planszę ukazaną w rzucie izometrycznym i rozesłać do ludzi. Nic więcej jednak się nie zmieniło, więc... W demo jednak zagrać można.

HotSpeed Remake

(Alawar Entertainment)

Wymagania: P 166 MHz, Windows, DirectX 7.0.

Remake spektrusiowego HotSpeeda. Sprawdźcie, na czym grało się 12-15 lat temu.

INDEKS DEM

- 3D Mars Mission
- Adeptus/A4
- Culture: The Beginning
- Dark Reign 2
- Delta Force: Land Warrior
- Echelon
- Fun Run
- Homeworld: Cataclysm
- Horde: Northern Wind
- HotSpeed Remake
- Idinaloq
- Magic Games Collection
- Moon Project PL
- Nascar Heat
- Open Tennis 2000
- PacMania 2D+
- Panic! Volcano
- RockyRacers
- RollerBot
- Search and Rescue
- Sydney 2000
- Taxi 2
- Tsarevna
- V-Rally 2 Expert Edition
- Waterslide Island

V-Rally 2 Expert Edition

(Infogrames)

Wymagania: P 166 MHz, 32 MB RAM, Windows, DirectX.

Edycja specjalna lubianego V-Rally 2 - zręcznościowego symulatora rajdów samochodowych. W demie tylko jeden samochód, Peugeot 206, oraz jeden, niezbyt trudny tor. I szkoda, bo jeździ się całkiem, całkiem, zwłaszcza gdy włączyć nowe view z oczu kierowcy; konia z rzędem temu, kto uzna, że tak jeździ mu się lepiej niż z kamery zewnętrznej... Demo zajmuje 46 MB na HDD.

Klawirki standardowe:

Gaz w podłogę	(góra)
Hamulec (oraz jednocześnie wsteczny)	(dół)
Kierownica w lewo	(lewo)
Kierownica w prawo	(prawo)
Pauza	(Esc)
Ręczny	(spacja)
Zmiana kamery	(C)
Spojrzenie w tył	(X)

Hateful Chris

Wymagania: P 200 MHz, 32 MB RAM.

Cóż, wygląda toto jak zrobione we Flashu, jednak okazuje się być zupełnie (nie)przyzwoitą gierą. Nasz bohater, mały Krzysio, ma dosyć wszechobecnych i namolnych reklam, uważa, że to one wywołują przemoc i, aby to udowodnić, wychodzi poobijać niewinnych konsumentów i ich zwierzątka domowe. Więcej nie powiem, bo i nie ma o czym. Chisem poruszamy się za pomocą strzałek, tłuczemy (podpalamy, wbijamy maczety itp. nieprzyjemności) za pomocą klawiszy na klawiaturze numerycznej (num-lock on!), fatality (dostępne, gdy pacjent leży nieprzytomny na glebie) klawiszami bloku insert-Page down. A teraz, drodzy nienawidzący reklam, naprzód! Pokażcie ludziom, do czego może prowadzić ich oglądanie >:P! Demo zajmuje 10 MB na HDD.

Idinaloq

(Namikaze Project)

Wymagania: P 233 MHz, 32 MB RAM, Windows, akcelerator grafiki 3D.

Dokumentacja jest niestety po japońsku, a Mr Jedi i Al odmówili swej pomocy w odszyfrowywaniu tego, co tam stoi namazane... W grze jednak na szczęście nie chodzi o to, by rozumieć, co mówią. To kolejny automatowy arcade - strzelamy do wszystkiego, co się rusza i co strzela w nas i... kto szybszy ten lepszy. Mangofilom polecam, pozostałym odradzam. Demo zajmuje 27 MB na HDD. Klawisze? Kursory, Enter, spacja...

PROGRAMY

- **Cacheman 3.8** - aplikacja pozwalająca zarządzać wykorzystaniem bufora dyskowego systemu. Freeware.
- **Clean System Directory 1.7** - jeżeli masz zbyt wiele śmieci w katalogach systemowych, ten program automatycznie je wszystkie wyrzuci. Freeware
- **StartUp Manager-** pozwala kontrolować co i w jaki sposób jest uruchamiane przy starcie Windows. Freeware
- **NetMedic 1.2** - Sprawdza parametry modemu i ustawia jego optymalne wartości, aby przyspieszyć transfer danych. Freeware
- **Internet Tweak 2000** - Także ta aplikacja stara się wycisnąć wszystko z połączenia internetowego. Shareware
- **GetRight 4.3** - Jeden z najlepszych internetowych pomocników pomagających ściągać pliki z sieci. Pozwala na wznawianie, segmentowe ściąganie i wiele innych operacji. Shareware
- **Visual Route 5.0b**- Umożliwia śledzenie fizycznej trasy, którą pokonują informacje w drodze do Twojego komputera. Shareware
- **LiteStep 0.24.5** - alternatywna powłoka Windows. Freeware
- **Windows Media Player 7** - bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimediów.
- **DirectX** - biblioteki Microsoftu potrzebne do uruchomienia większości gier i programów.
- **Power Archiver 2000 6.0** - najnowsza wersja darmowego archiwizera obsługującego takie formaty jak BH, RAR, CAB, LHA, ARJ, ACE, ARC, ZOO, TAR i GZ.
- **Open GL Stars** - niesamowity tester dla posiadaczy akceleratorów z technologią Open GL.

Bonus

- Bonus 1
- Bonus 2
- Tawerna RPG
- FramZeta 05/99
- MP3 Zone
- Action Mag
- Implementacje C
- Implementacje Pascal
- FPP Zone
- Wirtualny Komputer
- Strategic Area
- MP3 Zone
- Scena komputerowa

PRZEŻYJ NAJBARDZIEJ EKSCYTUJĄCY REJS SWOJEGO ŻYCIA!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Miłość na fali
LARRY 7

W rolach głównych
Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura

UWAGA!
POTRAWA PIKANTNA.
Doprawiono szczyptą seksu, krztyną nagich ciał i odrobiną niecenzuralnych słów.

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
69
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Weź sprawy w swoje ręce i popłyń w rejs ogromnym liniowcem pełnym najfajniejszych panienek pod słońcem. Udowodnij, że jesteś prawdziwym macho. Uwierz w siebie i poderwij najseksowniejsze laski na statku; od bibliotekarki aż po samą Panią Kapitan. Tylko od Ciebie zależy czy przyjemnie dopłyniesz do celu...

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SIERRA™
www.sierra-online.co.uk

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1997-2000 Sierra On-Line, Inc. ® and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.

DVD CD-ACTION

GRUDNIOWY CD-ACTION

Z DODATKOWĄ PŁYTĄ DVD

Zamów już dziś

wypełniając kupon ze strony 189

albo:

dzwoniąc pod numer 0801 600 200

albo:

wysyłając zgłoszenie na adres e-mail:

dan@futurepublishing.com.pl

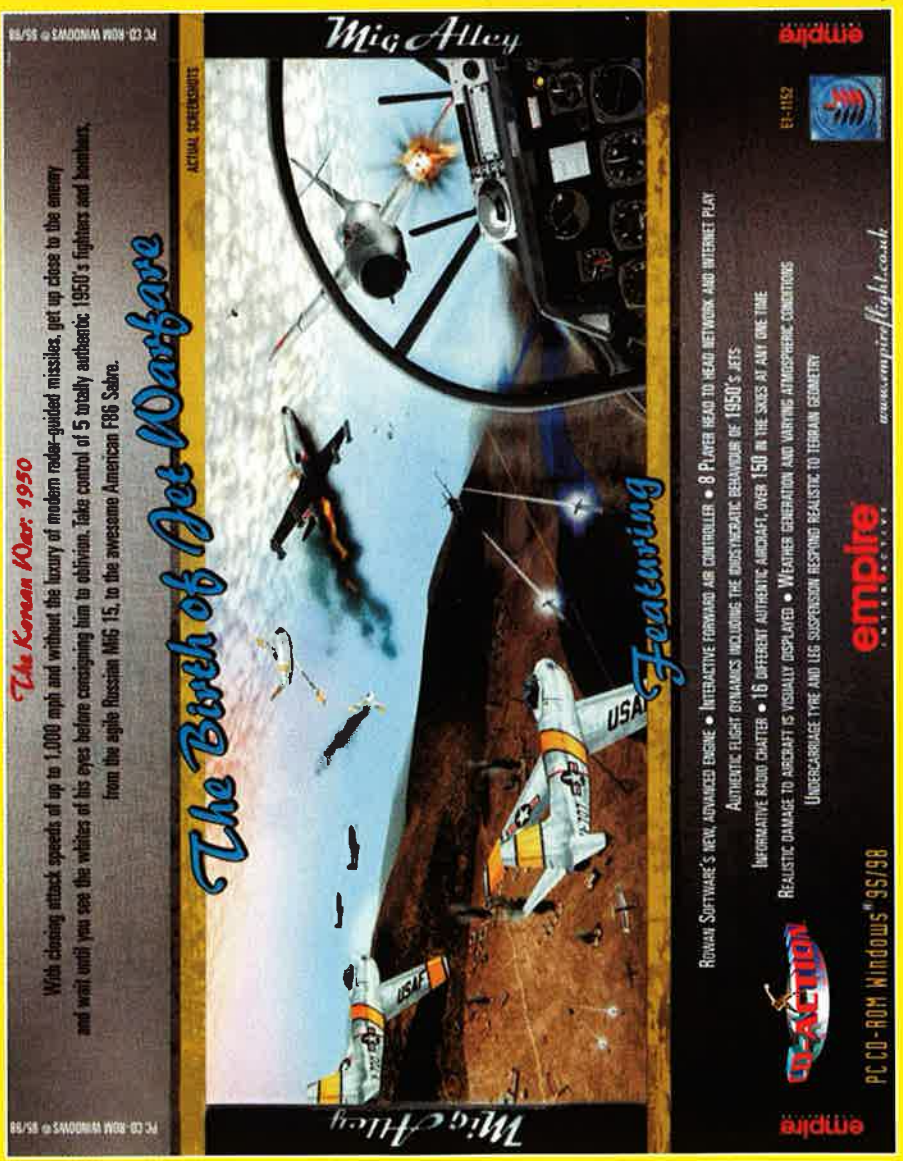
Jeżeli jesteś prenumeratorem CD-ACTION składając zamówienie podaj swój numer PIN!

lub od 20 listopada

w sieci sklepów EMPiK

na terenie całego kraju

Dodatkowe informacje na stronie www.cdaction.com.pl



• UbiSoft •

PEACEMAKERS

Peace Makers (tytuł roboczy, nie jest więc wykluczone, że gra pojawi się pod zupełnie innym, np. Death Dealers) to tzw. RTS nowej generacji, a więc koniecznie w rewelacyjnej oprawie 3D i naturalnie nieco głębszy w warstwie merytorycznej od Dune 2. Nawet jednak, jeśli przyjąć te kryteria jako wyznaczniki lepszych strategii czasu rzeczywistego, to PM i tak stoi o jeden stopień drabinki ewolucyjnej ponad nimi.

Peace Makers opowiada dzieje typowego, wg twórców, konfliktu XXI stulecia (aha - jeszcze półtora miecha). Pięć sprzymierzonych mocarstw tworząc International Corps of Peace (ICP) wypowiada wojnę (gdzie ja to słyszałem: "poniesiemy im pokój na bagnetach!") państwom, których przywódcy nie zamierzają podporządkować się Nowemu Ładowi. Jednak ponieważ konflikt ten wydumany jako żywo przypomina te z CNN (CNN - media propagujące wojnę?), najważniejszej roli nie odgrywają w nim wcale operacje wojskowe, lecz opinia publiczna! W tej sytuacji dowódca musi przede wszystkim umieć udowodnić ludziom siedzącym przed telewizorami, że podjęte działania wojenne są jedynym rozwiązaniem, a rzekome nadużywanie siły tylko plotką rozgłaszaną przez wywrotowców i terrorystów (może nieprzypadkowo siły ICP noszą błękitne hełmy?). Wymiernym skutkiem dobrej polityki "informacyjnej" będzie zwiększenie dostaw sprzętu i szybszy rozwój technologii.

Drugim czynnikiem każącym z nadzieją oczekiwać Peace Makers jest ujęcie jednostek - tak wrogich, jak i obcych, a ściślej inteligencja, jaka ma je cechować: ponoć stanowi ona kolejny krok ku sztucznej inteligencji przewyższającej tę naturalnie przynależną ludziom (niektórym). Twórcy mówią o niej dumnie: jedną taktykę można zastosować z powodzeniem dwukrotnie, wykorzystana jednak po raz trzeci nie zadziała na pewno. Warto też, jak sądzę, dodać, że od sposobu gry zależeć będą reakcje nie tylko przeciwników, ale i sprzymierzonych! □

Peace Makers zostanie wydany równocześnie na peceta i Dreamcasta w początkach roku 2001.

Pro-Rally 2001

Ubi-Soft przedstawił imponująco rozbudowaną listę wydawanych przez siebie tytułów. Żal tylko, że większość z nich docenią jedynie ludzie niepotrafiący jeszcze czytać... Wśród mrowia bajek i prostych programów edukacyjnych da się jednak wyłowić parę pereł. Naturalnym blaskiem lśni Pro-Rally 2001 - jak sama nazwa wskazuje - symulator samochodów lubujących się w szybkiej jeździe po polnych drogach i leśnych ścieżynach.

Pro-Rally 2001 ma być, jak wynika z informacji dostarczonych przez producenta, przede wszystkim superszybki i ekstrapłynny. To jednak dopiero początek wielkiego chwalenia się: i tak oto w grze pojawią się 24 odcinki specjalne (rozrzucone po 12 krajach, czego więc jak czego, lecz mało urozmaiconych tras tu nie będzie na pewno), 15 licencjonowanych wózków (w tym mój ulubiony Peugeot 206 WCR; polecam demo z krążka - V-Rally 2!) złożonych na potrzeby gry z ponad 1600 trójkątów naraz i wyposażonych - a jakże - w kokpity 3D. Cofnijmy się jednak o parę słów i dodajmy, że owe 24 tory prezentują się po prostu znakomicie! Jeśli znacie określenie "fotorealistyczny", to wiedzcie, że być może ukuto je właśnie w przeczuciu nadejścia Pro-Rally!

Wiarygodność P-R 2001 nie kończy się też wcale na grafice: każdy z elementów, o jakim chcą mówić ich twrócy, to kolejny wykrzyknik przy tym tytule w prywatnym rankingu "czekam na". Weźmy na przykład jazdę w nocy i fakt, że cienie elementów otoczenia liczone są w czasie rzeczywistym, a więc, jako ruchome, będą w dużym stopniu wpływać na postrzeganie nocnego świata. Albo to, że odwzorowano ponad 60 elementów prawdziwych samochodów, więc wcale nie trzeba będzie owinąć się wokół drzewa, by poczuć ból uszkodzeń wpływających na możliwości i zachowanie samochodu; na dobrą sprawę wystarczy nawet zbyt mocne przyglebienie po skoku... Wreszcie zupełnie nowatorskie ujęcie roli pilota - ten bowiem w trakcie rajdu ma podrzucać ci na bieżąco uwagi i rozwiązania niektórych problemów! Czyżby po raz pierwszy pilot, który nie będzie ograniczać się jeno do "prawo, dwa", "długi łuk", "lewo dziewięćdziesiąt" itd.?

Na sam koniec tej krótkiej zapowiedzi zostawiłem coś, co w moim przekonaniu świadczy o najwyższej klasie P-R 2001: tryb split-screen multiplayer! Nie ma to przecież jak jeździć przeciw żywym dysponując "Wunderwaffe" w postaci łokcia w żebra... **Data premiery: na dniach.** □

GEM.INI

Zupełnie Nowe!

• ZMIANA INDIANA :)

Od dziś za newsy w CDA odpowiadam ja: Gem.ini. Ci, którzy mają urlopy, nie mają racji :).

• JESIENNY TOP 10

Lista najlepiej sprzedających się gier w USA (wczesna jesień)

1. The Sims Livin Large
2. The Sims
3. Age Of Empires II: Conquerors Expansion
4. Diablo 2
5. Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn
6. Microsoft Plus Game Pack
7. Roller Coaster Tycoon
8. Roller Coaster Tycoon Loony Landscapes
9. Rainbow Six: Covert Ops
10. Sim Theme Park

• I DON'T LOVE YOU ANY LONGER?

Domniemany twórca slynnego ILOVEYOU, zatrzymany w lipcu przez policję, został zwolniony od zarzutu dokonania przestępstwa. Czekamy teraz na wirus IDON'TLOVEYOUANYLONGER. ;)

• FALLOUT TAKTYCZNY: BRACTWO STALI?

Chris Tylor - spokesman Interplay i rzecznik projektu Fallout Tactics: BoS - w jednym z wywiadów wspomnial o możliwości ukazania się tej gry również w polskiej wersji językowej. Sam nie wiem - cieszyć się czy smucić...

• ZRÓB SWOJEGO TOMBA...

Potwierdzona została wieść, jakoby w Tomb Raider wraz z piątym (miejmy nadzieję - ostatnim takim) Tomb Raider: Chronicles miał się pojawić edytor poziomów. Ponoć ma być to narzędzie używane przez Core, więc możliwości na pewno do moroslym architektom labiryntów nie zabraknie.

• DUKECZKI?

Jak wieść gminna niesie, WEB Corporation zawarł umowę z właścicielem postaci "Księcia" - 3DRealms - na mocy której będzie tworzyć sieciowe minigierki (koszt: 5-7 $) osadzone w "nierealiach" świata Duke Nukem. Z planów firmy wynika, że pierwsza z nich pojawi się już wiosną 2001, następne - dwa lub trzy - w trzymiesięcznych odstępach.

Suplement: Dukeczki nie będą zestawem misji czy modem - to zupełnie nowe gry, wykorzystujące zupełnie nowatorską technologię (dzięki temu możliwe będą różne zakończenia gry), mające podobać się nie tylko fanom "No alien's gonna take my balls!", ale braci grającej w ogóle. Czekamy? Czekamy!

• STALOWE BESTIE

Tylko jeden typ gier - symulator - i tylko jeden pojazd (czołg) może szczycić się takim tytułem. Jaki

Zupełnie Nowe!

jego typ jednak ma być bohaterem tej nowej propozycji Shrapnel Games? Ano znany już skądinąd amerykański M1A1 Abrams (bleee :), ale i - i tu uwaga! - niemiecki Leopard 2A4! Oprócz tych dwóch na polach bitew pojawi się całe spektrum sprzętu wojennego (głównie pochodzenia radzieckiego, ale nie tylko) i - i tu uwaga po raz wtóry - piechota! Che, che - już się cieszę na myśl o kaemach, z których zwykle pożytku nie było... :>

• RED STORM SPRZEDANY!

Jeśli kaprysem Waszym jest zakupienie Red Storm, informuję, że zgłaszać się w tej sprawie należy teraz do UbiSoft. Proponuję również przygotować sumkę nieco wyższą niż zapłaconą przez UbiSoft, ta zaś wynosiła dokładnie 50 000 000 w twardej kasie.

• DOLPHIN=GAMECUBE

Jak wyżej :) A dokładniej: nowa konsola Nintendo, anonsowana dotąd pod nazwą Dolphin, została oficjalnie przemianowana na Gamecube. Fotografia-pamiątka z chrzcin tego cacka poniżej.

• SERFIN NADCHODZI

Parę razy mieliśmy już okazję być aniołkiem (ostatnio był to, zdaje się, Bob) - jednak nigdy dotąd takim do końca biblijnym ze skrzydłami na plecach i ognistym mieczem w prawicy. To niedopatrzenie ma jednak zostać naprawione... I nadejdzie Seraphim, ręką Valkyrie Studios stworzony, na rok 2002 zapowiadany... Szerzej postaramy się zaprezentować ten interesujący projekt w przyszłym numerze.

• Z2 CORAZ BLIŻEJ...

Wybrany już został jego producent - jest nim Eon Digital Entertainment. Przypominam: Z2 to sequel świetnego eRTeeSa z bardzo ludzkimi robotami w roli głównej ("Kick me!" - pamiętacie? :).

• F1 A GPS

Nie byłbym sobą, gdybym nie spróbował przemycić wieści o Formule 1. Tym razem chodzi o F1 Championship GPS, która wydana ma być przez UbiSoft jeszcze w tym roku. Nie byłoby w tym może nic szczególnego, gdyby nie sposób, w jaki jej twórcy zbierali dane dotyczące wszystkich 16 oficjalnych torów sezonu 2000. Otóż chłopaki zaprzęgli do roboty... satelity współtworzące Global Positioning System - system pozycjonowania wykorzystywany m.in. w nawigacji. Oprócz tego, że obładowani

ECTS

• UbiSoft •

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Z tego, co wiem, Cyprien zagościł już u nas na czarnym jak przepaska na oku kapitana Morgana pasku newsów. Jest to jednak tytuł tak interesujący, że warto poświęcić mu jeszcze parę centymetrów kwadratowych powierzchni pisma...

The Evil Twin: Cyprien's Chronicles to niesamowita opowieść o dziecku z sierocińca, które, nie wiedzieć czemu, w dniu swoich urodzin przeniesione zostaje do świata rodem z koszmarów sennych. Świat to zaś dziwaczny i złowrogi, bez dwu zdań dokładnie taki, jakim widziałby go Mistrz Lovecraft. Jego mieszkańcy (np. Demis, wyglądający jak człowiek rozcięty wpół) starają się jedynie przetrwać nadejście tego ostatecznego złego. Paradoksalnie więc, bo wbrew wyglądowi, nie oni wcale będą stanowić wrogów. Przeciwnie, będą jedynym sprzymierzeńcem w walce z nieopisanym wrogiem. W ten też sposób splotą się losy dwóch światów: tego rzeczywistego i tego ze snu. Cyprien wkrótce dowie się, że są tu również jego przyjaciele z sierocińca. Nie tacy sami jednak, jakimi ich zapamiętał: świat koszmarów i cudów odmienił ich, sprowadzając do roli więźniów w koszmarnych ciałach...

Evil Twin jest grą przygodową, której świat - 8 wysp zamieszkałych przez około 100 postaci - ukazano w niezwykle sugestywnej grafice 3D (nawet tytułowy bohater przypomina nieco porzuconą szmacianą laleczkę...). Jeśli nieobce jest wam Miasto zaginionych dzieci i zachwyciliście się Sanitarium - radzę zaznaczyć w kalendarzu dzień premiery The Cyprien's Chronicles... □

• NovaLogic •

Ludziom z NovaLogic znudziła się, widać, "przyziemność" dotychczas wydawanych przez nich gier. Efekt: pierwsza gra NL w ogóle, która mówi: "Słuchajcie, czegoś takiego jak tu w prawdziwym życiu nie znajdziecie". I, co najciekawsze, rzeczywiście tak jest.

Necroside: The Dead Must Die opowiada bowiem historię... nieumarłego, czyli kogoś, kto zawieszony został pomiędzy życiem i śmiercią. Ten ktoś, a ściślej wampir, a jeszcze precyzyjniej - wampirka, spełnia tu jednak nietypową dla przyjemniaczków jej pokroju rolę - nie tylko nie jest celem nagonki żywych, lecz tychże żywych oddziela od tego, co naprawdę nieumarłe i ewidentnie złe. A są to zombie, demony, wilkołaki, ogary piekielne... Bohaterce naszej tłamszenie tego ohydztwa przychodzi tym łatwiej, że po pierwsze - wie, gdzie uderzyć, żeby zabolało nawet martwego (wiedzę tę czerpie z autops... doświadczeń własnych), po drugie zaś - jak na porządnego wampira przystało, dysponuje nadludzką siłą i innymi zdolnościami. Nawiasem mówiąc - ciekawe, jak wypadnie pojedynek wielu wampirek. DMD bowiem, jako potomek NovaLogic, dysponować będzie bogatym zapleczem NovaWorld...

Necroside wtoczyć się ma w rzeczywiście istniejące lokacje (przywiedzione do życia za pośrednictwem engine'u wykorzystywanego również w Delta Force: Land Warrior) w pierwszym kwartale roku 2001. □

ZABAWA NA CAŁEGO!

JUŻ W PAŹDZIERNIKU

Szalone przygody zwariowanego Jima Dżdżownicy w nowej, trójwymiarowej grze platformowej dla młodszych graczy!

Jim dżdżownica powraca i to jak: w trzech wymiarach. Tym razem to już całkiem postradał zmysły!

Nasz bohater został ogłuszony przez... spadającą krowę. Został uwięziony w szalonym świecie wykreowanym przez jego własny umysł. Jim podejmuje walkę na wielu frontach pełnych komicznych czarnych charakterów. Każdy z nich powiązany jest z najstraszniejszymi obsesjami i fantazjami jego umysłu.

Tylko odnalezienie wszystkich kulek pozwoli Jimowi wyleczyć się i wrócić do życia jako wielki gwiazdor: SUPER-ROBAK.

W pudełku z grą znajdziesz **KOSZULKĘ** z DŻDŻOWNICĄ!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 69 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

Interplay

VIS

JUŻ W LISTOPADZIE

Nudnym grom dla sztywniaków mówimy głośno i wyraźnie: NIE!

Na kłopoty Pantera

Dodatkowo w pudełku z grą znajdziesz płytę z 9 piosenkami śpiewanymi przez znanych polskich wykonawców.

W roli głównej **Cezary Pazura**

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera...

Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąt nadęte gierki, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 79 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

MGM/UA FAMILY ENTERTAINMENT

JUŻ W GRUDNIU

Poznaj nowego, bohatera gier komputerowych, największego zgrywusa jakiego dotąd widziałeś!

Gift

Gift to przesympatyczny stworek, który postanawia wejść do nowej gry komputerowej, by ją przetestować, ale nie to jest dla niego najważniejsze. Nasz mały bohater zakochał się w pięknej księżniczce uwięzionej na końcu testowanej gry. Mały Gift popychany gorącym uczuciem rzuca się w wir niebezpiecznej akcji...

Gift to wspaniała gra platformowa w zakręconym świecie parodiującym znane gry komputerowe. Niesamowita trójwymiarowa grafika, profesjonalne opracowanie muzyczne, szybka akcja, setki zagadek oraz tryskająca humorem fabuła rozbawią nawet największych ponuraków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 79 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

cryo INTERACTIVE

© 1999 Cryo Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GRY W POLSKICH WERSJACH JĘZYKOWYCH I PRZYSTĘPNYCH CENACH.

NIE ZAWIERAJĄ PRZEMOCY.

ODPOWIEDNIE RÓWNIEŻ DLA MŁODSZYCH GRACZY.

© 1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Produkcja gry i engine © VIS Interactive plc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i wszelkie związane z nim postacie © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim i związane z nim znaki © Shiny Entertainment, Inc. Interplay i logo Interplay są znakami handlowymi Interplay Productions. VIS i logo VIS are są znakami handlowymi VIS Interactive plc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykorzystywane Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

©1996 Wanderlust Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Passport to Peril, Wanderlust, Intelligent Fun and Games i Wanderlust logo są znakami towarowymi Wanderlust Interactive, Inc. Różowa Pantera i inne postacie są zastrzeżone © 1996 United Artists Pictures Inc. są używane na licencji MGM/UA L&M. TM używane za zgodą. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com.pl

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perecs 2, tel. (0-22) 654 23 65

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

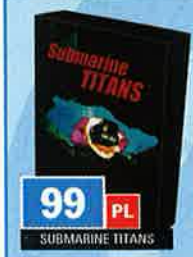
29 PL
MESSIAH

79 PL
SIMS - ŚWIATOWE ŻYCIE

79 PL
MDK 2 + MDK 1 GRATIS

89 PL
GTA 2

99 PL
ICEWIND DALE



99 PL
SUBMARINE TITANS

129 PL
RED ALERT 2

159 PL
DIABLO 2

TEL.
FIFA 2001

TEL. PL
SCHIZM

MEGA HIT: LARRY 7

69 PL

Zabawna gra przygodowa o milosnych podbojach Larrego. W polskiej wersji językowej w rolach głównych wystąpili Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura.

ZŁOTE EDYCJE

99 PL
ROLLERCOASTER TYCOON

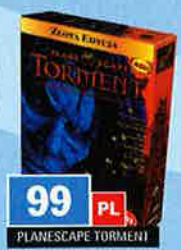
ROLLERCOASTER TYCOON ZŁOTA EDYCJA (2 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz pełną wersję Rollercoaster Tycoon, dodatkowe misje „Loopy Landscapes".

99 PL
THE SETTLERS III

THE SETTLERS III ZŁOTA EDYCJA (5 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz grę The Settlers III, The Settlers III: Nowe Misje oraz The Settlrs III: Misja Amazonek

99 PL
BALDUR'S GATE

BALDUR'S GATE ZŁOTA EDYCJA (6 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz Baldur's Gate oraz Opowieści z Wybrzeża Mieczy.



99 PL
PLANESCAPE TORMENT

PLAN ESCAPE TORMENT ZŁOTA EDYCJA (4 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz pełną wersję gry Torment, mousepad.

NASZA OFERTA

29 PL
GORKY 17

49 PL
JAZZ JACKRABBIT 2

49
UNREAL

69
WARCRAFT II DELUXE

69 PL
PIZZA SYNDICATE

69 PL
WORMS ARMAGEDDON

69 PL
CORSAIRS

79 PL
MAJESTY

79
STARCRAFT: BROOD WAR

79 PL
TRIDONIS

79 PL
HEROES OF MIGHT... III

79 PL
THEME PARK WORLD

95 PL
CLEOPATRA

99
STARCRAFT

99 PL
RAILROAD TYCOON II

99
X-WING VS. TIE FIGHTER

99
GRAND PRIX 3

99 PL
KONUNG

119 PL
SHOGUN

119 PL
THE SIMS

159
HALF-LIFE GENERATION

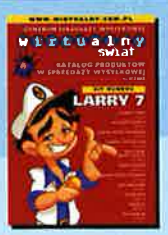
TEL
NBA 2001

FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.

DIABLO

UNRAVELER

JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG



Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 40-sto stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!

CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

KARCIANK

47

MAGIC THE GATHERING

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy, Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim

NAJNOWSZE DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION

W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł

DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING NEMESIS

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 15 kart.

15 kart - cena 19 zł

19

DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING PROPHESY

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

23

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie Planescape.

49

Pokemon World

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart. W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

99 PL

+ gra AZTEC
o wartości 69 złotych
GRATIS

THE LONGEST JOURNEY
4 CD **PL**

Główną bohaterką The Longest Journey jest April Ryan, zwykła, szara „myszka", studiująca sztukę i mająca słodkie 18 lat. Otaczają ją dwa światy – jej macierzysty Stark i niemacierzysta Arkadia. Ten pierwszy jest światem nauki, postępu i cywilizacji, drugi zaś wypełniony jest magią. Ich wzajemną harmonię zapewnia jednak Równowaga strzeżona przez dwunastu Strażników zamieszkujących Pomiędzy. Jednak jeden z nich opuścił dom i wyruszył przed siebie. Istniejącą od wieków harmonię zaczyna niszczyć mroczny chaos. Wtedy właśnie Ryan odkrywa w sobie moc Zmiennika, osoby zdolnej przekraczać granicę pomiędzy światami. Moc ta przyda jej się podczas misji ratunkowej. W grze będziesz mógł spotkać ok. 60 postaci, w 150 lokacjach. W roli głównej wystąpi Edyta Olszówka.

Zamawiając przed premierą otrzymasz: Pełną wersję gry „Aztec" o wartości 69 złotych.

PREMIERA: PAŹDZIERNIK/LISTOPAD 2000

159 PL

+ gra TZAR
o wartości 69 złotych
GRATIS

BALDUR'S GATE II
4 CD **PL**

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie, wielu nowych znanych z książek bohaterów i mnóstwo wspaniałych przygód.

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
starter Magic the Gathering oraz pełną wersję gry „Tzar".

UWAGA!
Osoby, które zamówią u nas w terminie do 10 grudnia 2000 grę Baldur's Gate 2 wezmą udział w losowaniu dwóch wspaniałych komputerów multimedialnych.

PREMIERA: LISTOPAD/GRUDZIEŃ 2000

Szczegółowe zasady promocji Baldur's Gate II określa regulamin dostępny w siedzibie Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

69 PL

NA KŁOPOTY PANTERA **PL**

Kontynuacja zabawnych przygód z różowym detektywem w roli głównej. W rolę Różowej Pantery ponownie wcielił się Cezary Pazura.

PREMIERA: LISTOPAD 2000

79 PL

STAR TREK: NEW WORLDS **PL**

Wspaniała strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie Star Treka. W grze będziesz mógł dowodzić flotami Klingonów, Federacji, Romulan. Pierwsza gra z serii Star Trek, która zostanie wydana w pełnej polskiej wersji językowej. Prace nad tłumaczeniem gry nadzorowane przez Polski Fanclub Star Trek.

PREMIERA: PAŹDZIERNIK/LISTOPAD 2000

99 PL

THE SETTLERS IV **PL**

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę". Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

Zamawiając przed premierą otrzymasz pełną wersję gry SAGA - GNIEW WIKINGÓW.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

www.wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu. **W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje i darmowe dema.**

Zupełnie Nowe!

sprzętem polazili po torach i nakręcili całe kilometry taśmy filmowej, to ich komputerowe tory są co do centymetra wierne tym rzeczywistym! ...Na nieszczęście UbiSoftu w F1 liczy się przede wszystkim jazda. Bądźmy jednak dobrej myśli.

• NAJBARDZIEJ KRWAWA - W GRUDNIU

Severance - zapowiadana od dawna przez Codemasters jako gierа z "najkrwawszą walką" spośród tych, co to przewinęły się przez nasze monitory, stanie się przedmiotem swobodnego obrotu (innymi słowy: w sprzedaży) jeszcze w tym roku. Na zaostrzenie miecz... apetytu, screen:

• EVERQUEST DODATEK - W GRUDNIU.

UbiSoft, który jest europejskim producentem świetnego MMORPG-a (Massive Multiplayer-Only Role Playing Game) Everquesta zapowiedział na dzień 7 grudnia dodatek poszerzający zarówno mapę świata (16 nowych stref) jak i listę rodzajów ich mieszkańców: 36 nowych. Nie dość jednak zmian: poprawiono również interfejs, który ponoć zrobił się nie tylko ładniejszy, ale i łatwiejszy do opanowania. Oficjalna nazwa dodatku: Scars of Velious.

• O NIERZĄDNA KRAINO...

Nasz specjalny wysłannik - On'ik - informuje: Niedawno (bodajże w sobotę 16 września) policja w Kielcach zrobiła nalot na dwie kawiarenki internetowe. Oczywiście wszelkie znalezione oprogramowanie było pirackie. Właściciele tłumaczyli, że nie stać ich na oryginały i że pełnią niejako "charytatywną" rolę... Tego, że na tej charytatywnej działalności zarabiają naprawdę ogromne pieniądze, już nie powiedzieli. :) Policja dokonała konfiskaty sprzętu wartości niecałych dwóch miliardów starych złotych (200 000 PLN). Skutek interwencji jest teraz taki, że spośród 20 kieleckich kawiarenek zostały tylko cztery, reszta jest "w remoncie"...

• QIIIA NA PC I...

Z ciekawostek branżowych: id zapowiedziało QIIIA na PlayStation 2.

• BYĆ JAK BEN-HUR...

...trudno jednak w obecnych czasach. Trzeba przecież pary koni, dobrego rydwanu i choć kawałka cyrku, by móc się poczuć jak tamten, ech... Już wkrótce jednak wystarczy jedynie zapowiedziane właśnie Chariot Racer i trochę dobrych chęci. Czego możemy się po nim spodziewać? Sporej ilości sprzętu (konie + wózki) do wyboru, możliwości poprawienia swych szans poprzez uzbrojenie tak siebie, jak i rydwanu (nie tylko miecze i wlócznie, ale

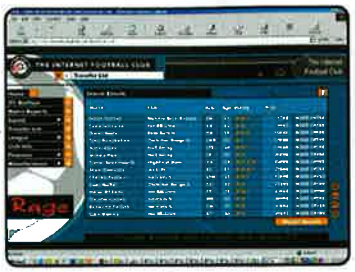
ECTS

• Rage •

Firma Rage w natarciu! Liverpoolczycy przedstawili na targach ECTS dość ciekawą listę propozycji na niedaleką przyszłość. Na czoło przygotowywanych gier wybijają się dwa tytuły: E-Racer oraz Internet Football Club. Obydwie jasno pokazują taktykę programistów z miasta Beatlesów, czyli totalną ofensywę ukierunkowaną na Internet.

Wiedziałem, że do czegoś takiego prędzej czy później dojdzie. Internet Football Club to, zgodnie z nazwą, menedżer piłkarski rozgrywany tylko i wyłącznie przez Internet. Do tego wyjątkowy menedżer. To nie jest tak, że wchodzisz sobie do sieci, wybierasz np. Real i giercujesz z innymi graczami. To już przerabialiśmy w innych symulacjach żywotu trenera czy też dyrektora klubu. Internet Football Club rządzi się własnymi prawami. Ma swoje rozgrywki ligowe i pucharowe, zasady, piłkarzy oraz kluby. Zwolennicy talentu Raula czy Owena mogą sobie tylko pomarzyć o swoich idolach. W sumie dobry pomysł, bo nie zniósłbym,

gdyby ktoś, kto zaczął grać wcześniej niż ja, trenował "moich" Królewskich. Obejmujesz zatem pełnię władzy nad wirtualnym klubem, wymyślasz jego nazwę i od tej chwili jego los leży w twoich rękach. Tak jak w życiu i innych menedżerach, czekają na ciebie typowe dla trenera troski i radości. Transfery, kontuzje, treningi, mecze towarzyskie i ligowe, rozporządzanie



kasą klubową itp. Ach, aż chciałoby się zagrać. Autorzy zadbali także o to, aby graczowi przyjemnie płynął czas przed monitorem. Interfejs jest dobry, a szata graficzna została tak przygotowana, że wszystkie obrazki szybko się ładują. Gra jest skromna, lecz przyjemna dla oka. Myślę, że ten menedżer sprawi wiele radości fanom tego gatunku i wielbicielom piłki kopanej. Pod warunkiem posiadania dostępu do sieci. □

Również gra sportowa, ale tym razem ścigałka. Podobnie jak Internet Football Club, jest skierowana przede wszystkim do pajęczarzy. Nie znaczy to jednak, że nie ma trybu dla graczy pozbawionych dostępu do sieci. Ścigać się można jak najbardziej samotnie, ale jaka to przyjemność, kiedy tryb multiplayer oferuje

o wiele więcej zabawy? Głównym daniem są wyścigi składające się na E-Racer Championship. Nowością jest, iż w tym trybie można jeździć zespołowo. Nie ma problemu, abyś z kumplem ścigał się nie dla własnego zwycięstwa, ale dla zwycięstwa teamu. Cała reszta przypomina inne ścigałki. Walka z czasem, walka z przeciwnikami, awarie wozu, zmienna pogoda itd. Brzmi nieźle, ale screeny nie imponują. No cóż, w końcu mamy do czynienia z grą dla internautów. Nie możemy zatem wymagać jakiejś bajecznej grafiki. □

Bambino de Bodom

JUŻ W LISTOPADZIE NOWA GRA PRZYGODOWA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

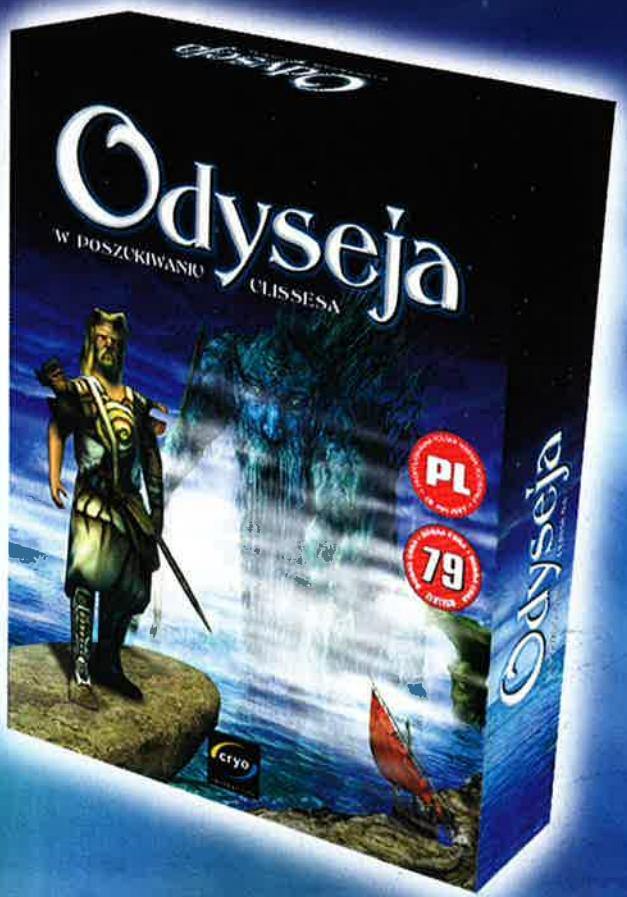
WYRUSZ W FASCYNUJĄCĄ PODRÓŻ PO MITYCZNEJ GRECJI!

Odyseja

W POSZUKIWANIU ULISSESA

Na prośbę Penelopy, która wyczekuje bezskutecznie jakichkolwiek wieści od Ulissesa, postanawiasz wyruszyć w podróż, której celem jest odnalezienie najlepszego przyjaciela z dzieciństwa. Wyjeżdżasz do Troi gdzie Ulisses był widziany po raz ostatni. Tutaj zdobywasz szczątkowe informacje, z których zaczyna Ci się wyłaniać obraz wydarzeń. Rozpoczynasz podróż po wyspach Morza Egejskiego, przeżywając najbardziej niesamowite przygody w mitycznym świecie antycznej Grecji, by ostatecznie trafić do krainy mroku. Będziesz musiał walczyć z przerażającymi bestiami (cyklopami, gorgonami), unikać podstępnych intryg bogów oraz czyhających zewsząd pułapek.

Odyseja: W poszukiwaniu Ulissesa to niesamowita gra przygodowa rozgrywająca się w świecie stworzonym na podstawie najbardziej znanej antycznej legendy.



2CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

IN UTERO

cryo INTERACTIVE

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Cryo Interactive Entertainment - In Utero - Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zupełnie Nowe!

i olej czy trucizny), wreszcie kilkanaście aren m.in. Circus Maximus i Koloseum (hm, Koloseum?), ale i Pompeje czy grecki Partenon.

• CO BY BYŁO GDYBY...

...gdyby w 1940 roku, po pierwszych zwycięstwach Rzeszy nad Europą, na Ziemi zjawili się... krwiożerczy jaszczuroidalni obcy? Jak uczy doświadczenie strony konfliktu dałyby sobie dziobka i zgodnie poczęłyby łoić nieszczęsne jaszczurki. Zresztą - zobaczymy to na własne oczy dzięki bazującej na opowiadaniu Harry'ego Turtledove'a (mówi coś komuś to nazwisko?), dotychczas jednak nienazwanej, grze made in Russia. Nie wstawajcie jeszcze z miejsc: grę zapowiedziano na okolice roku 2002.

• THE LONGEST JOURNEY PL

Najdłuższa Podróż, jedna z najlepiej zapowiadających się gier przygodowych, weszła w końcową fazę produkcji. W roli głównej bohaterki April wystąpi znana aktorka Edyta Olszówka, która gościła w jednym z męskich magazynów na rozkładówce. W całym procesie lokalizacyjnym najdłużej trwały nagrania w studiu - ponad trzy tygodnie ciągłej pracy! Jest to jak dotąd rekordowo długi czas nagrań, a wszystko dlatego, że w The Longest Journey jest bardzo dużo dialogów. Gra będąca w ofercie CD Projektu pojawi się w listopadzie i będzie kosztowała 99 PLN.

• SETTLERS IV

Równolegle z premierą czwartej części Settlers będzie udostępniona darmowa gra zatytułowana "The Settlers - Smack a Thief". Gra będzie zajmowała ok. 1,3 MB, będzie dostępna darmowo w Internecie na stronie firmy BlueByte. "Smack a Thief" bazuje na grafice znanych nam Osadników, jej prostota i łatwość w obsłudze sprawia, że gra potrafi rozbawić i zrelaksować.

• RED FACTION

Firma Volition anonsuje swego nowego shootera FPP Red Faction, który powinien ukazać się na wakacje (ech) przyszłego roku. Cóż, firmę Volition kojarzą raczej fani space-simów (cykl Freespace), ale jeśli zrobią FPP na takim po-

ziomie jak robią te simy... to może być czarny koń tego gatunku! O samej grze poczytacie troszkę więcej w zapowiedziach.

• BALDUR'S 2 PL - - NIESPODZIANKA

CD Projekt przygotował graczom czekającym na polską wersję Baldur's Gate 2 miłą niespodziankę. Otóż na naszym rynku gra będzie sprzedawana w następującym zestawie: 4 x CD z grą, mapa, karta podręcznej pomocy, mousepad oraz - UWAGA! - piąty bonusowy CD, na którym będzie można znaleźć m.in. dodatkową postać oraz nowe rodzaje broni. Oczywiście BG2 będzie w pełni spolszczona, a jej cena wyniesie 159 PLN.

ECTS

• Virgin •

4x4 Trophy

Ta gra, składana właśnie w zakładach Channel 42/Clevers Development, ma rzucić na kolana fanów samochodowych symulacji. Allor, który miał okazję zasiąść za kierownicą tej gry na targach ECTS w Londynie, po prostu rozpłynął się w zachwytach (i tyle go widziano:)). Największą zaletą 4x4 Trophy ma być nieprawdopodobnie wręcz realistyczne odwzorowanie zachowania samochodów terenowych na trasie oraz perfekcyjna grafika, którą trudno będzie odróżnić od obrazu, jaki zarejestrowałyby nasze oczęta podczas prawdziwego rajdu. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że Virgin uzyskał oficjalną licencję producentów na zamieszczenie w grze samochodów Chrysler, Jeep Cherokee, Toyota Landcruiser, Mitsubishi Shogun, Mercedes G Wagon i Landrover Defender. Każdy wóz odwzorowano ze 100% dokładnością - pod względem wyglądu zewnętrznego i wewnętrznego (!), sposobu zachowania i dynamiki. W grze pojawią się również bonusowe superwozy, do których modlą się na świecie tysiące wielbicieli. Mowa o takich potworach, jak RABA Hungarian Military Truck, Toyota HiLux Pickup, wersja Big Food. W każdym razie przeciętny Test Drive of Road spadnie teraz na samo dno. Z 4x4 Trophy po prostu nie ma szans.

Gra Virgina to również doskonałe lokacje, nad którymi pracowano wiele miesięcy, aby można było wykorzystać w pełni możliwości

tak specyficznych samochodów. W sumie będzie to 60 specjalnych tras na 6 odmiennych terenach. Modele fizyczne mają podobno taką jakość, że spokojnie mogłyby posłużyć generałom z Pentagonu jako teren do symulacji działań wojennych. Oczywiście nie zabraknie również superrealistycznych efektów pogodowych, które uprzyjemnią nam życie. Trudne warunki jazdy mogą się oczywiście skończyć wypadkiem. Będzie to oznaczać oczywiście uszkodzenia wozów. Dzięki opcji Realistic efekt wypadków ma niewiele odbiegać od rzeczywiści, więc lepiej zamontujcie sobie na fotelach pasy.
W trybie Single dostępne będą tryby Tutorial, Free Drive, Trophy, Championship oraz Pathfinder. Tutorial jest w 4x4 Trophy niezbędny, bowiem jeśli nie miałeś okazji kierować żadną z wymienionych wyżej maszyn, będziesz musiał się tego nauczyć i zdobyć komputerowe prawo jazdy kategorii B. W trybie Multiplayer zaproponowano King of the Hill, Destruction, Offroad Rally, Catchup, First to Point.

4x4 Trophy wyjedzie z linii montażowej w czwartym kwartale bieżącego roku, czyli... już teraz. Możesz więc wciągać na spocone dłonie skórzane rękawiczki i naciągać pilotkę na głowę!

Worms World Part

Robaki znowu na wolności! Tym razem nie będzie to nic nieznaczący konflikt lokalny, ale kampania wojenna, która przetoczy się po całej kuli ziemskiej. Sam tytuł nowej wersji Wormsów jest już wielce znaczący, a jeżeli nadal nic nie wiecie, to informuję, że nowe robale są grą przygotowaną specjalnie z myślą o sieci i grze multiplayer. Martyn Brown z Team 17 zapowiada już, że będzie to perfekcyjna gra online, która dostarczy odbiorcom olbrzymią

dawkę emocji, humoru i doskonałej zabawy. Ma to zagwarantować m.in. 40 online'owych misji, możliwości deathmatchu z bosem levelu, świeżutkie i nowiutkie tryby zabawy w rodzaju Wormpot, Fortress, Bully, Goliath, nowe gry Night-Fight oraz Super-Rope, a także wiele, wiele innych atrakcji, które pozostają jeszcze ukryte - niczym dżdżownice w ziemi.

Przez Internet będzie mogło zagrać sześciu człowieczych robali jednocześnie, dla początkujących przygotowano nawet training mode (20 specjalnych aren). Na Worm.net zmierzą się fani robaków z całego świata. Gwarantowane są również nowe efekty wizualne dla użytkowników PC, jak i Dreamcasta. Pozostaje jedynie czekać na premierę i zapijać robaka ze szczęścia.

• Virgin •

Magic & Mayhem: The Art Of Magic

Charybdis Ltd przygotowuje pod skrzydłami Virgina sequel Critically Acclaimed Magic & Mayhem. Jeżeli jeszcze nie mieliście okazji zetknąć się z tym tytułem, warto wiedzieć, że jest to świetny miks strategii czasu rzeczywistego z przygodą i role-playing.

Gracz wciela się w czarodzieja, który próbuje przeciwstawić się przemożnym siłom chaosu. Gracz będzie dysponował również armiami, które pokieruje przeciwko złu. Będzie musiał stać się mistrzem w posługiwaniu magią oraz znawcą rzemiosła wojennego. Siła fizyczna i zdolność dowodzenia armią jest równie istotna jak znajomość czarów i uroków (chodzi oczywiście o siłę fizyczną twojego bohatera:)). Częstokroć o zwycięstwie lub przegranej zaważą umiejętności taktyczne. W trakcie rozgrywania scenariusza bohater będzie zdobywał kolejne poziomy doświadczenia, dzięki czemu wzrastać będą również jego umiejętności. Podobnie jak w Baldur's Gate, bardzo istotne jest rozbudowane storyline, dzięki któremu gracz będzie mógł lepiej wczuć się w klimat gry, a postacie staną się niemal autentyczne.

Zapowiada się również wspaniałe widowisko, bowiem Magic & Mayhem będzie grą w pełnym 3D, z niezwykle widowiskowymi efektami czarów, przerażającymi potworami, mistycznymi bóstwami, które wyglądają podobno jak żywe (szkielety, rycerze, smoki). Na kolana rzucą nas również olśniewające efekty świetlne, dynamiczne kamery i szybki, automatyczny zoom. W grze zastosowano innowacyjny i intuicyjny system obsługi bohatera, dzięki czemu M&M będzie grą wygodą dla użytkownika, a kierowanie postacią okaże się dziecinne łatwe. Jest to szczególnie ważne w trakcie walki, który prowadzenie armii wymaga refleksu i koordynacji działań. Mistrzowie gry będą się mogli zmierzyć także w sieci (Internet). Premiera M&M: The Art Of Magic przewidziana jest dopiero na styczeń roku 2001, ale już w tej chwili wiadomo, że będzie to tytuł równie gorący jak Warcraft III lub Baldur's Gate 2.

Orginal War

Virgin Interactive ma dla fanów RTS i gier z cyklu Command & Conquer nową, oryginalną propozycję, zatytułowaną Orginal War:). Gra powstaje w Altar Interactive, ściśle powiązanej z Virgine. Nowatorski engine 3D zastosowany w grze pozwolił przywrócić do życia epokę plioceńską i w sam jej środek wysłać właśnie ciebie. Podróż w przeszłość możesz sobie zafundować jako członek jednej z trzech nacji: Amerykanów, Arabów i Rosjan. Jak dla mnie brzmi to trochę tendencyjnie, a sam pomysł wydaje się nieco oklepany, ale osądami muszę poczekać do czasu, gdy dostanę grę w swoje łapki. Po co właściwie ładujemy się w tak odległą przeszłość? Powód jest prosty - rzadkie minerały. Twoim zadaniem będzie ich wydobycie i ochrona kopalni na Alasce lub Syberii. Nieco inny cel przyświeca Arabom - panowie w białych turbanach chcą tylko zniszczyć kopalnie i powstrzymać wydobycie, które rujnuje ich interesy w naszym czasie.

Na razie Virgin skąpi dodatkowych informacji. Gra ma się pojawić jeszcze przed końcem roku; zapewne już niedługo przedstawimy test wersji beta.

Zupełnie Nowe!

• CYWILIZACJA 2: PRÓBA CZASU

Próba czasu, na jaką zostaliśmy wystawieni w oczekiwaniu na grę, już wkrótce dobiegnie końca. Prace nad lokalizacją gry już dobiegają końca, a trwały długo, ponieważ Cywilizacja 2: Próba Czasu, jest objętościowo 3 razy większa od swoich poprzedniczek. Podczas lokalizacji przetłumaczone zostało ponad 600 stron tekstu! Gra zostanie wydana na przełomie października i listopada.

• BATTLE ISLE 4

Pamiętacie jeszcze gierki z tej wspaniałej serii? Swego czasu te strategie nie miały sobie równych, tak więc Hasbro Interactive doszło do wniosku, że warto by przypomnieć graczom sens słów "porządna strategia". Czwarta część - jak obiecują twórcy - w pełni zachowa taktyczną głębię poprzedniczek, a na dodatek będzie miała nieziemską graficzkę, oczywiście w pełnym 3D. Gra, jak dowiedzieć się można ze strony rodzimego wydawcy, pojawi się całkowicie spolszczona.

• NOVALOGISC ATTACK'UJE!

Niezupełnie novym, mimo to jednak bardzo interesującym, produktem NovaLogic jaki ukazać się ma doslownie na dniach jest Attack Pack, czyli F-22 Lightning 3, Armoured Fist 3 oraz Delta Force w jednym opakowaniu, co najważniejsze za cenę jednej gry! Zastanawiam się, czy AP ukaże się również u nas - sam mialbym ochotę uzupełnić swój grozbiór o powyższe tytuły...

• FUZJE

TAKE 2 wchłonęło PopTop Software, znane Wam zapewne z Railorad Tycoon (oraz z prac nad Tropico).

• OBI-WAN, GDZIE JESTEŚ?

Obi-Wan się spóźnia. Nadejdzie dopiero wraz z początkiem roku 2001. Dobry news to fakt, że prawdopodobnie grać można będzie weń również patrząc jego oczami, nie tylko zza pleców...

• BLACK & WHITE - OPÓŹNIONY.

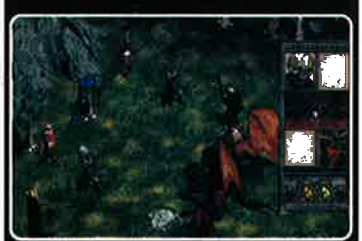
Electronic Arts ogłosił, że, z przyczyn niezależnych, Black & White, gra w której stajesz się bogiem swego ludu, tworzona w pracowniach Lionhead Studios (Peter Molyneux & S-ka) nie ukaże się na rynku przed wiosną 2001. Przy okazji pokrewny news: Lionhead zapowiedział utworzenie zupełnie nowego, satelickiego studia, mającego służyć wyłącznie Black & White, w którym tworzone będą doń patche, dodatki, kolejne części... Nowy twór ma nazywać się po prostu Black & White Studios.

• AITDIV: THE NEW NIGHTMARE - ZIMA 2001.

Alone in the Dark IV, który miał ukazać się naszym oczom jeszcze w tym roku, wydany zostanie, i tu uwaga na szerokie określenie - "zimą 2001". Na szczęście wiemy, że chodzi o tę pierwszą zimę: tę kończącą się w marcu, a nie zaczynającą się w grudniu...

• DISCIPLES II

Strategy First tworzy Disciples II, sequela do Disciples: Sacred Lands. Gry można oczekiwać na początku 2001 roku. Będzie miała nową grafikę w 800 x 600 + 200 nowych postaci, ulepszoną



Zupełnie Nowe!

AI i poprawiony schemat rozgrywania bitew.

• DATA PREMIERY DUKE NUKEM FOREVER!

...zostanie ogłoszona w grudniu. Którego roku?

• X-COM: ALLIANCE PÓŹNIEJ

Data premiery wyczekiwanego przez nas "jak kanie dżdżownic" first person shootera - X-Com Alliance została przesunięta z czwartego kwartału 2000 na "kiedyś w 2001". Hm...

• NOWA MAPA DO AVP GOLD

Informowaliśmy już i, rzeczywiście, stało się: zarejestrowani Marines, Predatorzy i Xenomorphy mogą je pozyskać wprost ze strony Fox Interactive (niezarejestrowani - ze stron fanów).

• NOWE HORYZONTY

Ukazały się nowe screeny z Horizons - niezwykle interesująco zapowiadającego się Artifact Entertainment (m.in. Demise: RotK-T). Mimo że cięto je z wersji pre-alfa jasne jest, że mamy na co czekać.

• INTEL 1,13GHZ - FALSTART

Intel, któremu po piętach (niektórzy twierdzą, że już tylko po czubkach palców) depcze AMD, zmuszony został do wycofania procesorów 1,13 GHz. Powód: część partii się sypie. Chwała AMD?

• MROCZNY CIEŃ NAD ŚRÓDZIEMIEM...

Tolkien Enterpraises bez żadnego widocznego powodu zamierza wstrzymać licencję, na podstawie której Sierra tworzy swego on-line'owego MiddleEartha. Nawiasem mówiąc licencję na wykorzystanie świata Śródziemia Sierra otrzymała na dwa produkty - Orcs: Revenge of the Ancient i właśnie Middle Earth. Pierwszy tytuł został skasowany w czasie gdy Sierra przechodziła reorganizację. Czyżby Tolkien Ent. uznało, że albo Cezar, albo nic?

• NVIDIA VS. 3DFX - - RUNDA TRZECIA

Informowaliśmy was o tym, jak to NVidia posłała na adres 3dfx-a pozew sądowy o kopiowanie opatentowanych technologii. W odpowiedzi 3dfx przypomniał o własnym pozwie z września 98, w którym zarzucał NVidii bezprawne korzystanie z technologii multi-texturowania. I proszę, okazuje się, że nie wszystko jest tak łatwe i proste, jak się zdawało jeszcze parę dni wcześniej... Czekamy na kolejne rundy, stawka - panowanie na rynku akceleratorów - jest wysoka.

• BLUE BYTE'S ELITE?

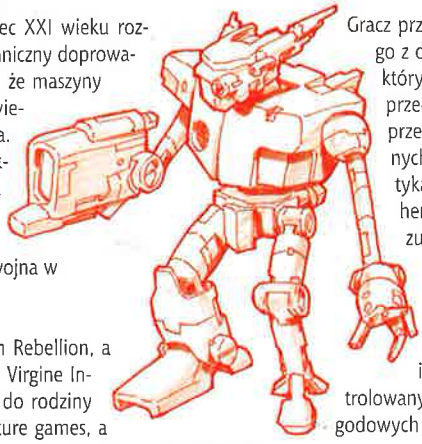
Blue Byte zapowiedział kolejną odsłonę Battle Isle i zarazem kolejną grę wyłącznie on-line. Idea Battle Isle: DarkSpace - trochę kosmicznej

ECTS

• Virgin •

GUNLOK

Pod koniec XXI wieku rozwój techniczny doprowadził do tego, że maszyny zastąpiły człowieka w niemal każdej dziedzinie życia. Sztuczna inteligencja stała się faktem, zbawieniem dla ludzkości, a już wkrótce... przekleństwem. Maszyny powstały przeciwko swemu twórcy. Miała to być największa wojna w dziejach ludzkości...



Gunlock powstaje w laboratorium Rebellion, a wydany zostanie oczywiście przez Virgine Interactive. Gierka będzie należała do rodziny tactical team-based action adventure games, a więc fani taktyki i przygody mogą się spodziewać prawdziwej uczty.

Gracz przyjmie rolę bohatera, jednego z ostatnich ocalałych żołnierzy, który walczy z mechanicznym przeciwnikiem. Będzie miał do przejścia 40 poziomów, utrzymanych w cyberpunkowych klimatach. Oczywiście motyka na słoneczko nie wystarczy, dlatego też nasz heros, który jest specjalistą od elektroniki, zorganizuje sobie pomocników w postaci robotów przeróżnych typów i rodzajów. Będą one odmienne nie tylko jeśli chodzi o kształt i wygląd, ale również w zakresie wszystkich niemal parametrów technicznych i bojowych (pancerz, uzbrojenie itd.). Oprócz walki i rajdów po terytorium kontrolowanym przez przeciwnika, nie zabraknie wątków przygodowych i zagadek.

3D i bardzo dokładne, precyzyjne opracowanie graficzne ma sprawić, że obserwując to, co dzieje się na monitorze, nie będziemy mogli wyjść z podziwu. Dynamiczne, liczone w czasie rzeczywistym cienie i światła wespół z 3D przydadzą grze odpowiedniej głębi. Świetne konstrukcje robotów i maszyn z masą detali również mają być mocną stroną gry. Z ciekawymi misjami i interesującym scenariuszem, Gunlock zapowiada się na bardzo dobrą grę. Oczywiście, aby się o tym przekonać, będziemy musieli jeszcze trochę poczekać...

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Mythos Games ma na swoim koncie tak znane tytuły, jak X-Com czy Magic & Mayhem. Bazując na 15-letnim doświadczeniu i wiedzy zdobytej podczas prac nad poprzednimi projektami, Mythos Studio podjęło się kolejnego ambitnego zadania, zatytułowanego The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge.

Zdarzenia przedstawione w grze umiejscowiono w niedalekiej przyszłości. Po 70-dniowej wojnie Ziemia zostaje podbita przez bezlitosną rasę kosmitów. Mimo przegranej nadal istnieją ogniska oporu, a siły wojskowe i rząd nie zostały doszczętnie rozbite i unieruchomione. Ostatnią nadzieją ludzi jest Terran Liberation Army. Do zadań tajnej grupy będzie należeć nie tylko walka z najeźdźcą, ale również dywersja (kradzież kosmicznych technologii), budowa i organizacja baz - punktów oporu, obrona i ochrona ludności cywilnej, walka i zdobywanie niezbędnych surowców. Freedom Ridge będzie grą strategiczną z elementami taktyki i walki. Prace nad nią są w toku, premiera nie nastąpi wcześniej niż w pierwszym kwartale 2001 roku. Jeżeli tajemnice Strefy 51 w Nevadzie nie dają ci spać, a film "Men in Black" jest twoim ulubionym, Freedom Ridge będzie grą, która wessie cię na długie tygodnie. Oprócz zabawy, mamy również poznać tajemnice, które ukrywa rząd amerykański. The truth is out there!

Pizza Connection 2

Jeszcze raz wirtualni restauratorzy będą próbowali zdobyć globalną kulinarną dominację. Walka o Imperium Pizzy to rzecz równie groźna jak mafia. Będziemy się mogli o tym przekonać dzięki Software'owi 2000, występującemu pod egidą Virgina. Przypominam, że Software 2000 to potentat na rynku cyfrowej pizzy. To właśnie z tej firmy trafiły na wasze talerze takie przeboje, jak Pizza Tycoon i Pizza Syndicate. Wielkim Następcą wspomnianych tytułów ma być właśnie Pizza Connection 2!

Nie będzie to podobno jakaś biedna Margherita, ale pizza z wszelkimi dodatkami, przysmakami, sosami i przyprawami (podana na dodatek na grubym, smacznym cieście). Pomijając oczywisty wątek fantastycznej grafiki, palety milionów kolorów, świetnej muzyki itp., S2000 zapowiada jeszcze, że tym razem nie przewidziano taryfy ulgowej dla hamburgerów i innych paskudnych hot-dogów. W trakcie gry będziesz robił wszystko, aby tysiące przechodniów w Nowym Yorku, Rzymie czy Paryżu zajrzały właśnie do twojej nowej pizzerii na rogu 4 i 16 ulicy. Terror i terroryzm mile widziane.

Nowa pizza pojawi się na rynku jeszcze w tym roku. Już niedługo przedstawimy wam pierwsze wrażenia z degustacji.

Czarny Iwan

www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO....

opisy gier

kody do gier

recenzje

solucje

drivery

nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: **hurt@timsoft.pl**

przez Internet TANIEJ!!

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 25 października 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12 mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C11 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

3 W 1 PL	29,95		
Z 4x4 Evolution	159,00		
A.D. 2044 PL	45,00		
ABE'S EXODUS	59,00	N	
Abomination	79,00		
Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00	Z	
ACM 1918 PL	40,95		
Adas i Pirat Barnaba + gratis zegarek	69,95		
H Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00		
N Age of Empires 2: the Conquerors	169,00		
Z Age of Sail 2	159,00		
Age of Wonders	159,00		
Agharta PL	49,95	H	
Airline Tycoon PL	69,95		
Airport Inc.	159,00	H	
Alien vs Predator - Gold Edition	119,00		
Alpha Centauri	59,95		
Ancient Conquest PL	69,00		
H Anno 1602 PL	99,00		
H Attack 2 PL	79,00		
Atlantis PL	39,95		
Aztec PL	69,00		
Z B-17 Flying Fortress	99,00		
H Baldurs Gate + Misje PL	159,00		
Z Baldurs Gate 2 PL	159,00		
BALLS OF STEEL	59,95		
Battle Isle II + misje PL	29,95		
Battlege - Prelude to Waterloo	69,00	Z	
Battlezone	39,95		
Z Blair Witch: Rustin Parr	99,00		
H BLOOD 2 + misje/The Nightmare Levels	59,95		
Bohk i Lelek Pamiątki z Podróży	49,95		
Broken Sword II PL	59,95		
Brudz '99 PL	79,00		
Z C&C Red Alert 2	129,00		
C&C Tiberian Sun	109,00		
C&C Tiberian: Sun-Firestorm	79,00		
C&C Worldwide Warfare	109,00		
C&C+Cover Operations	79,00		
Caesar 3	99,00		
Capitalism +	39,00		
N Carmageddon III (TDR)	99,95		
Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00		
Championship Manager 3 + liga PL	59,00	Z	
Chessmaster 5500	69,00		
Z Chessmaster 8000	99,00	Z	
Z Civilizacja 2: Próba Czasu PL	99,00	H	
Civilization: Call to Power	79,95		
Close Combat 3	139,00		
Close Combat IV	159,00		
Codename Eagle	159,00		
Z Colin Mcrae Rally	99,00		
Z COMMANDOS	99,00		
Commandos-Mission 2	99,00		
Cool Pool	89,00		
Corsairs PL	69,00		
Creatures 3	99,00		
Creatures Adventures	99,00		
Crime Cities PL	99,95		
Croc 2	109,00		
Z Cue Club PL	69,95		
Daikatana	139,00		
Dark Omen Warhammer	59,95	Z	
Delta Force 2	129,00		
Demise PL	69,00		
Destruction Derby II PL	39,95		
Deus Ex	139,00	Z	
H Devil Inside PL	29,90		
DIABLO	69,95		
H DIABLO 2 PL	99,00		
+ mousepad + płyta z muzyką	159,00		
Diablo Hellfire Pack	49,95		
Die Hard Trilogy 2	109,00	Z	
Discworld Noir	69,95	Z	
Driver	99,00	Z	
Duke Nukem 3D + Nowe Misje	59,00		
DUNE 2000	59,00		
Dungeon Keeper 2 PL	79,00	H	
Dungeon Keeper + Misje + Magic Carpet 2	59,00		
Earth 2150 PL	89,95		
Extreme Assault PL	29,90		
Z Extreme Biker	69,00		
F-14 Fleet Defender	39,00	Z	
F-15 (Janes)	159,00	Z	
F-16 Aggressor	155,00		
F-16 Fighting Falcon	39,00		
F-22 Lightning 3	129,00		
F/A-18 - (Jane's)	159,00		
Falcon 3.0	39,00	N	
Fall Welss 1939	39,00		
Faust PL	79,00		
Fields of Fire	39,00		
Fields of Glory	35,00		
FIFA '98	59,95	N	
FIFA 2000	79,00		
Fighter Pilot	59,95		
Fighter Squadron	99,00		
Z FIGHTING FORCE	99,95		
Fighting Steel	159,00		
Z FINAL FANTASY VII	109,00	Z	
H Final Fantasy VIII	159,00		
FINAL LIBERATION	69,95		
Flanker 2.0	99,00		
Fleet Command (Jane's)	159,00		
Flight Unlimited 2	79,00	Z	
Flight Unlimited 3	159,00	Z	
Flod PL	39,00	N	
Flying Heroes	159,00		
Force 21	159,00		
Formuła 1 - 2000	79,00	Z	
Freespace 2 PL	79,00		
FreeSpace: Wielka wojna PL	49,95		
Frogger	39,00	Z	
Gabriel Knight 3: Blood of Sacred	159,00		
Get Medieval PL	49,95		
Gorky 17 PL	69,95		
Grand Prix 3 PL	99,00	Z	
Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00		
Grand Prix Legend	69,00		
Grand Prix World	99,00		
Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	99,00	Z	
Ground Control	159,00		
Gubbli 2 - Zybot Quest	35,00		
Gunship	99,00	Z	
Half Life: Generacja	159,00		
Half-Life Gold	99,00		
Harpoon 4	99,00		
Heavy Metal: FAKK2	159,00		
Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	49,00		
Heroes of Migh & Magic	49,95	Z	
Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95		
Heroes Of Might & Magic 3 PL	79,00	Z	
Hidden&Dangerous - Złota Edycja	99,00	H	
Hind	35,00	N	
Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00		
Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00		
Homeworld	159,00		
Homeworld Cataclysm	159,00	Z	
HoMM-Shadow of Death	99,00	Z	
Hopkins FBI PL	69,00	H	
Hugo PL + koszulka	99,00		
Hype The Time Quest PL	99,00		
Icarus PL	49,00		
IceWind Dale PL	99,00	N	
IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00	Z	
Ignition	59,95	H	
IM1A2 Abrams	39,00	Z	
Imperialism 2-Age of Exploration	69,00		
Imperium Galactica II ang.	119,00	N	
Indiana Jones & Infernal Machine	199,00		
Industry Giant	39,00		
Insane Speedway 2	39,00		
Interstate '82	99,00		
Invictus PL	79,00		
J.B - przygodówka PL	29,90		
Jack Orlando PL	49,95		
Jagged Alliance 2 PL	69,95		
Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95		
Jazz Jackrabbit 2 PL: Zimowe Przygody	49,95		
Jet Fighter 4: Fortress America	159,00		
KingPin	99,95	Z	
Kiss Psycho Circus: Nightm.Child	159,00		
Kleopatra PL	99,00		
Knights & Merchants PL	49,95		
Konung: Legenda Północy PL	99,00	N	
Kraina Gnoma Belferoga	69,00		
Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00		
Kryształowy Klucz PL	79,00	Z	
Książę i Tchórz PL	59,95		
Kupiec PL	39,90		
Lands of Lore 3	59,00	Z	
Larry 7	69,00		
Larry's Collection (części 1,2,3,5 i 6)	69,00		
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95		
Lego Creator PL	99,00	Z	
Lego Friends PL	99,00		
Lego Loco PL	99,00		
Lego Racer PL	99,00	H	
Lego Rock Raiders PL	99,00		
Lego Szachy PL	99,00		
Lemingi Rewolucja PL	99,00	N	
Liath-World Spiral PL	89,95		
Liga Polska Manager'98	49,00		
Liga Polska Manager 2000 PL	99,00	N	
Little Big Adventure 2	59,00	Z	
+ gratis: Fade to Black			
Little Big Adventure 2	79,00	Z	
+ gratis: Time Commando	59,00	H	
Lomax PL	49,00		
Lords of Magic	69,95		
Luftwale Commander	149,00		
M 1 Tank	39,00		
Mad Trax	49,95		
MAGIC & MAYHEM	59,95	H	
Majesty PL	79,00		
Martian Gothic-Unification	159,00		
MDK 2 PL + gratis MDK PL	79,00	Z	
MDK PL	59,95		
Megarace 2	39,00		
Messiah PL	29,90		
Metal Fatigue	159,00		
Midnight Racing PL	69,95		
Might & Magic VII PL	79,00		
Mortyr PL + koszulka	59,00		
Myst	69,95		
Nascar 2000	119,00	Z	
Nascar Racing 3	99,00		
Nascar Revolution	99,00		
Nascar Road Racing	155,00	Z	
Nations Fighter Command	129,00		
NBA 2000	79,00		
NBA 99	59,00		
Need For Speed 4	79,95	Z	
Need for Speed 3	69,00		
Need For Speed 5: Porsche 2000	119,00	Z	
NET STORM	39,95	Z	
NHL 2000	79,00		
NHL'99	59,00		
Nightmare Creatures	39,00		
Nocturne	69,00	Z	
Nomad Soul	159,00		
North vs South	49,00	H	
Nox	119,00		
Odorek i Bobarek-Na Leśnej Olimp. PL	69,00	Z	
Operational Art Of War	49,00	Z	
Outforce PL	99,00		
Pandemonium 2	89,00		
Panzer General 3	99,00	H	
Panzer General II	69,00	Z	
Panzer General3D: Scorched Earth	99,00		
PHANTASMAGORIA	69,95	H	
Phantasmagoria 2	69,95		
Pharaon PL + 12 misji + książka Faraon	159,00		
Piąta Syndicate PL	69,95		
Planescape: Torment PL	159,00	H	
Pompei PL	79,00	N	
Populous 3: The Beginning PL	59,95		
Powerboat Racing	59,95		
Premier (FA)League Manager 2001	119,00	N	
Premier (FA)League Stars 2001	119,00	N	
Premier League Football Man. 2000	109,00		
Prince of Persia 1 i 2	39,00		
Prince of Persia 3D	79,00	H	
Przekleta Ziemia PL	39,95		
Quake 3 Arena	179,00	N	
Quest for Glory V: Dragon Fire	69,00	N	
Rage of Mages PL	69,95		
Railroad Tycoon 2 - 3 kontynenty	39,00		
Railroad Tycoon 2 PL + misje	99,00	H	
Rally Championship '99 PL	99,00		
Raymon 2 PL	69,00		
Reach for the Stars	159,00	N	
Reah + A.D. 2044 PL	135,00		
Reah PL	99,95		
Recoil	59,00		
Red Baron 2	69,95	Z	
Redline	59,00	Z	
REDLINE RACERS	49,95		
Return to Krondor	69,00		
Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	49,00		
Ring (the) PL	79,00	Z	
Rival Realms PL	59,95	N	
Riven	69,95		
Rogue Spear: Urban Operations	99,00		
Rollcage Stage 2	159,00		
Rollercoaster Tycoon Misje PL	39,00		
Rollercoaster Tycoon PL	69,00	Z	
Rune	159,00		
Saga Rage of Vikings PL	69,00		
Schizm PL	109,00	Z	
Schizm PL wersja DVD	139,00	Z	
Scorcher	19,95		
Septera Core	69,95		
Settlers 2 Misje PL	19,95	Z	
Settlers 2 PL	39,95		
Settlers 3: Quest of Amazons PL	59,00	Z	
Settlers III + Misje + koszulka	149,00	H	
Settlers PL	19,95		
Seven Kingdoms	49,00		
Shadow Watch	159,00		
Shogun PL	119,00		
Sid Meier's Gettysburg	59,95		
Silent Hunter Commander Edit.	69,95		
Silent Hunter II	99,00		
Sim City 2000	59,95		
Sim City 3000 PL	99,00	H	
Sim City 3000+Populus PL	119,00		
Simon The Sor.Puzzle Pack PL	69,00	N	
Simon The Sorcerer 2 PL	29,90	Z	
Sims PL	119,00	Z	
Sims Światowe Życie PL	79,00	H	
SIN	69,00	N	
Sinistar	99,00	Z	
Skout PL	39,00	Z	
Slamtilt Resurrection	69,00		
Smurfotoletransporter PL	79,00		
Soldier of Fortune	169,00		
Speedway '99 PL	79,00		
Sport Car GT	59,00		
Star Wars Epis.I: Phantom Menace	99,00		
Star Wars Epis.I: Racer -nowa cena	99,00	N	
Star Wars: Shadows of the Empire	99,00	N	
Star Wars: Behind the Magic	99,95		
Star Wars: X-Wing Alliance	99,95		
Starcraft	99,00		
STARCRAFT: BROOD WAR	79,00		
Startrader	169,00	N	
STONE AXE PL	59,95		
Strikepoint PL	39,95		
SU-27 Commander's Edition	59,00		
Submarine Titans PL	99,00		
Sudden Strike PL	99,00	Z	
Superbike 2000	79,00		
Superbike World Championship	49,00		
SWAT 3	159,00	N	
SWAT 3D: Elite Edition	159,00		
Sydney 2000 - Olympic Games	139,00	N	
Syndicate Wars + Dark Omen	59,00		
SYNDYCATE WARS	59,00		
System Shock 2	59,00	H	
Szachy 1998	59,00	H	
Tachyon: The Fringe	99,00		
Target PL	39,00		
Team Apache	69,95		
The Ward PL	79,00	Z	
Theme Park World PL	109,00	Z	
Theocracy PL	89,00		
TOCA 2	99,00		
Z Tomb Raider 3-Lost Artifact	99,95		
Tomb Raider 4: Last Revelation	99,00		
Z Tomb Raider II + Misje	99,00		
Z Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00		
Total Anihilation 2 - Kingdoms	69,95		
Total Annihilation	49,95		
Train Town	89,00		
Traitors Gate PL	79,00		
Transport Tycoon deLuxe	39,00		
Tribal Rage	49,00		
Tridonis	79,90		
Tunguska-Legend of Faith PL	49,95		
TUROK 2	79,00		
N Twoje Komiksy-Garfield PL	39,00		
Z Twoje Komiksy-Lucky Luke PL	39,00		
Z Twoje Komiksy-Popeye PL	39,00		
Z Twoje Komiksy-Smerfy PL	39,00		
Z Twoje Komiksy-Tom&Jerry PL	39,00		
Z Twoje Kreskówki-Lucky Luke PL	39,00		
Z Twoje Kreskówki-Smerfy pl	39,00		
Tzar PL	69,00		
UEFA: Champions League 2000	159,00		
Ultima 9: Ascension	129,00		
Ultra Fighters	39,00		
Unreal	49,00		
Unreal Tournament	99,00		
Urban Chaos	159,00		
USAF	159,00		
Vampire the Masquerade: Redemption			
+ mousepad	199,00		
Vangers	39,00		
Virtual Chess II PL	99,00		
Vulture	59,00		
WAR WIND	39,95		
Warcraby	49,00		
WARCRAFT I	35,00		
Warcraft II Delux Edition	69,00		
Wargamer-Napoleon 1813	49,00		
Warhammer 40000 Chaos Gate			
+ Final Liberation	69,95		
Warhammer 40000: Rites of War	159,00		
N Warlords: Battlecry	99,00		
Warzone 2100	79,00		
Wehikuł Czasu PL	79,00		
Wheel Of Time	129,00		
WING COMANDER PROPHECY GOLD	59,95		
H Worms Armageddon PL	69,00		
H WW II Fighters	79,00		
Wyspa 7 Skarbów PL	29,95		
X-Beyond the Frontier	59,95		
X-File Unrestricted Acces	59,95		
X-Wing vs Tie Fighter+Balance of Power	99,00		
Z Zwariowany Czarodziej 2 PL	79,00		

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dziennicza gracza, zawiera-jącego popełnione błędy.

EDUKACJA
Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podstawowych oraz pierwszych klas szkoły średniej, doskonałe pozycje:
ORTORTIS - gra ortograficzna,
GEOGRAFIA - sporo materiału, nauka, testy,
HISTORIA - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Zupełnie Nowe!

wojny, trochę kosmicznego handlu - wskazuje na wyraźną inspirację pra-matką Elite. Wypada czekać i mieć nadzieję.

• H&D2

Sequel gry Hidden & Dangerous (symulacja komandosów w czasie II wojny światowej w 3D) będzie chodził na poprawionym engine Insanity i to 4 razy szybciej niż pierwotnie. Dzięki temu będzie można znacznie urealnić, tak grafikę jak i fizykę świata (że o AI nie wspomnę). Premiera pod koniec tego roku albo początek 2001 (to ostatnie jest prawdopodobniejsze).

• ELITE-ARNA EVE

Islandzka firma CPP zamierza zdyskontować sukces Elite swoją gierką Eve. Gra będzie łączyć elementy strategii, symulacji i klasycznego RPG. Czyżby znów nadchodzi pora na robienie kariery w kosmosie? Ale o tym dowiemy się już w XXI wieku...

• WIĘCEJ FLY!

Wilco Publishing wyda dodatek do FLY! Dzięki niemu będziecie sobie mogli polatać Boeingiem 737-500.

• FATHERDALE

Snowball Interactive kończy pracę nad Fatherdale: The Guardians of Asgard, eRPeGiem bazującym na legendach o nieśmiertelnych bogach-wojownikach (mitologia nordycka). Wiadomo, iż pojawi się tam jakieś 150 postaci, ponad 60 dużych lokacji itd. Premiera w 2001.

• HARRY POTTER NA PC

Harry Potter to nastoletni bohater książek fantasy, które obecnie robią wielką karierę na Zachodzie. Zatem nic dziwnego, że od razu pomyślano o przeniesieniu jego przygód na PC-ta. Wzięła się za to Electronic Arts.

• 3D GAMESTUDIO

Podobno tworzenie gier (FPP, TPP, przygodówy, role-playe, symulatory, sportówki, pinballe itd.) nigdy dotąd nie było tak proste. Na rynku ukazała się bowiem okrojona, lecz najzupełniej darmowa wersja 3D Studio, która dzięki prostemu do opanowania językowi (podobnemu w istocie do skryptów javy), integralnym edytorom map i modeli oraz dużej ilości udostępnianych obiektów, grafiki i nawet fragmentów gier, umożliwi tworzenie powyższych, w formie nie odbiegającej poziomem od najlepszych gier. Cóż, ponoć jesteśmy świadkami rewolucji. Ponoć.

• SCI •

Titanum Angels

Z jaką grą kojarzy się Wam firma SCI? Oczywiście z Carmageddon. Ta krwawa ścigałka to sztandarowy produkt SCI, ale już wkrótce może to się zmienić za sprawą Titanum Angels. Gra zapowiadana jest dopiero na trzeci kwartał 2001 roku, myślę jednak, że już teraz warto się z nią zapoznać.

Akcja gry została umiejscowiona na Ziemi, gdzieś w dalekiej przyszłości. Bohaterką jest Carmen Blake, która zarabia na życie jako łowca nagród. Pewnego razu dostaje propozycję nie do odrzucenia. Otrzyma nieprawdopodobnie wysoką nagrodę, jeśli zlikwiduje dyktatora malutkiej, lecz bogatej, wyspy Elegia Furie. Sprawa wygląda z pozoru banalnie. Bez jakichkolwiek kłopotów udaje się Carmen wejść do rezydencji Furie. Tu jednak spotyka ją niemiła niespodzianka i musi rozpaczliwie walczyć o swoje życie. Tak zaczyna się przygoda gracza w Titanum Angels. Gry z ostatnio modnego gatunku action/adventure. Ciężko mi jest powiedzieć, których elementów będzie w grze więcej. Czas pokaże, czy będzie to bardziej gra akcji (na to osobiście stawiam), czy też przygodowa. Do wyboru mamy dwie postacie, sterujemy na zmianę Czerwonowłosą (z blond grzywką) Carmen i jakimś wielkim robotem zwanym Titanem. Co ciekawe, niczym w klasycznym RPG, wraz z pokonywaniem kolejnych wrogów, doświadczenie oraz umiejętności obu postaci rosną. Bardzo dobrze prezentuje się grafika gry, choć przecież od premiery gry dzieli nas jeszcze dwanaście miesięcy. Warto odnotować, iż nacieszą się tą grą również posiadacze słabszego sprzętu. Programiści SCI zastosowali między innymi nową technologię DLOD (Dynamic Level Of Detail). Pozwala ona na uzyskanie jak najbardziej realistycznej grafiki przy użyciu małej ilości poligonów, skutkiem czego Titanum Angels chodzi płynnie nawet na wolniejszych kompach. Poza tym w materiałach SCI znajdujemy takie obietnice jak: zastosowanie, zapewniającej wysokiej jakości efekty graficzne, technologii PGA (Procedural Geometry Animation), aktywne cieniowanie, wspaniały engine 3D etc. Być może w stajni SCI szykuje się nam kolejny po Carmageddon hicior?

Ulver

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ

SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TOMSOFT

AUTORYZOWANY PARTNER im GROUP

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY:
WWW.TOMSOFT.COM.PL

SUPERPROMOCJA
TYLKO W LISTOPADZIE

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:**

- **119 ZŁ - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**
- **139 ZŁ - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK**

- **159 ZŁ - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK**

POLECAMY ★ POLECAMY

DODATKOWO
wśród wszystkich klientów którzy zamówią FIFĘ 2001 rozlosujemy:
- 5 t-shirtów z podpisami członków polskiej reprezentacji
- 5 oryginalnych joypadów firmy Electronic Arts
- 20 mouse padów

W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2-dodat. misje	169	Freespace 2 pl	79	Panzer General 3:Schorched Earth	99
Aliens vs Predator Gold	119	Half-Life Gener. + T-shirt	159	Planetscape Torment pl	159
Asterix i Obelix kontra Cezar pl	69	Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69	Railroad Tycoon 2 pl	99
Black and White	tel.	Kiss - Psycho Circus	159	Resident Evil 3-Nemesis	tel.
C&C: Worldwide Warfare	119	Kleopatra pl	99	Rollercoaster Tycoon pl	69
Carmageddon 2000 TDR	99	Kryształowy Klucz pl	79	Rollercoaster Tycoon misje pl	45
Champ. Manager 3+liga polska	69	Larry 7 pl	69	Sydney 2000	139
Colin McRae Rally 2	tel.	Liga Polska Manager 2000 pl	99	Vampire	199
Croc 2	109	Majesty pl	79		
Crime Cities pl	99	MDK 2 + MDK 1 pl	79		
Daikatana	139	Music Maker Gen. 5 pl	99		
Dark Reigh 2	169	Might & Magic 7 pl	79		
Driver	99	NBA Live 2000	79		
Earth 2150 pl	89	Need for Speed 5 Porsche	119		
Earthworm Jim 3D pl	69	NHL 2000	79		
Final Fantasy 8 + Mouse Pad	159	NOX	79		

PC DARK RUMBLE

139 zł

ANALOGOWO - CYFROWY FUNKCJA WIBRACJI

NOWOŚĆ !!!

PC SPEED DRIVE

319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową!

PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

ECTS

Zupełnie Nowe!

• THE WATCHMAKER

Gier sieciowych w sklepach jest niemało. Nie było jednak jak dotąd takich, które, jak The Watchmaker, dystrybuowane mają być wyłącznie przez Internet! I jeszcze dwa słowa o samym Watchmakerze: ma być on przygodówką osadzoną w 3D-ogromnym, 3D-kompleksowym i 3D-niebezpiecznym świecie.

• INŻYNIER NVIDII ARESZTOWANY!

Były pracownik NVidii, Manu B. Shrivastava, został aresztowany pod zarzutem czerpania zysków ze sprzedaży poufnych, wewnątrzfirmowych informacji dotyczących m.in. kontraktu z Microsoftem na chipy do x-boxa.

• SERIOUS... ABC

3000AD już zakupiło licencję na engine Serious (tak, ten od Serious Sam, right). I zamierza zmajstrować na nim grę na PC i XBoxa. Na razie ma ona (jakże oryginalny) roboczy tytuł Project ABC. I tyle wiadomo o tej grze, no ale jest to pierwszy projekt na engine, który zapewne sporo namiesza w światku FPP, więc warto wspomnieć o tym "historycznym" :) fakcie.

• MOHO

Gra action-arcade, tworzona przez Take 2 Interactive, umożliwi nam wejście w świat, w którym więźniowie zmuszani są do walk na arenach, tak między sobą (co znakomicie rozwiązuje problemy nadmiernego zagęszczenia więzień) jak i chętnymi do "zabawy" widzami. Do wyboru jedna z 5 postaci i około 80 leveli do przejścia. Premiera pod koniec roku.

• DIGGER WIECZNIE ŻYWY

Starszym fanom szklą się oczy. Digger, klon Boulder Dasha, to żywa legenda. Sterowało się małą koparką (czy jak to zwać) i kasowało... kasę tudzież wrogów. Alawar Entertainement zapowiedziało remake tej gry, pod nieco przy-

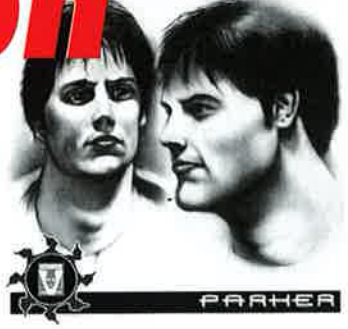
THQ

CULTURES

W ofercie wydawniczej THQ na najbliższe miesiące dominują gry na Playa czy Dreamcasta, mimo tego nie zabraknie również gier na naszego kochanego blaszaka. Dodam, że tytuły te zapowiadają się bardzo obiecująco i radzę Wam je zapamiętać.

Bardzo mnie ucieszyły informacje prasowe na temat tej gry. Powstaje oto kolejna gra o Wikingach! Szykuje się zatem istny wysyp gier o tej ciekawej tematyce. Cultures jest podobno pierwszą grą z nowej fali "boskich" Simów, podążających ścieżką przetartą przez chociażby Populus. Mamy w niej zatem do czynienia z zarządzaniem surowcami, handlem, odkrywaniem nowych terenów i oczywiście, jak przystało na wojownika Odyna, z walką na śmierć i życie. Nie brzmi to odkrywczo, ale po pierwsze nie zabraknie w Cultures kilku "nowalijek" (pozdrówka Tomek), a po drugie elementy znane z innych Simów będą trudniejsze. W końcu żywot Wikinga do usłanych różami nie należał. Na pierwszy plan wybija się niepowtarzalność postaci (czytaj Twoich poddanych), biorących udział w grze. Każda z nich jest inna. Ma swój własny charakter, zdolności i mniej lub bardziej pasjonującą przeszłość. Wszystko to powoduje, że zachowuje się tak, a nie inaczej w danej sytuacji. Postacie te żyją po prostu swoim własnym życiem; śpią, jedzą, pracują etc. Gracz troszczy się o ich zdrowie, szczęście i dobrobyt. Co ciekawe, populacja Cultures dzieli się na kobiety i mężczyzn, a jednym z zadań gracza jest połączenie podwładnych w związek małżeński! Kiedy przedstawicielka płci pięknej podrośnie, daje Ci znak, że jest gotowa do zamążpójścia. Wybierasz wtedy odpowiedniego kandydata i jeżeli zostanie on zaakceptowany, to powstaje nowa rodzina. Indywidualność postaci autorzy podkreślają także grafiką. Postacie chodzą różnie ubrane, z odmiennymi fryzurami itd. Misje są dość skomplikowane, składają się z wielu zadań i sukces można osiągnąć w różnoraki sposób. Spory jest obszar, który możesz zdobyć. Na podbicie czeka nie tylko Europa, ale i Ameryka Północna oraz Środkowa. Do tej pory nie przepadałem za Simami, ale Cultures z pewnością nie przepuszczę. Interesujący mnie wątek, ciekawe opcje i dobra grafika, to wystarczające powody. □

Red Faction



Zastanawiacie się co takiego robią twórcy FreeSpace'a? Oto odpowiedź: pracują nad shooterem Red Faction. Niestety nie potrafię nawet zdania powiedzieć o jego fabule. Chłopaki z Volition doszli widocznie do wniosku, że story jest bez znaczenia i na ECTS informowali jedynie o samej grze. Z własnych obserwacji mogę Was jedynie zapewnić, że będzie to FPS futurystyczny (screeny nieco kojarzą mi się z Q 2). Programiści głównie chwalą się nowym silniczkiem, który nazwali Geo-Mod. Jak zawsze w takich przypadkach możemy usłyszeć o "niespotykanej dotąd grafice", "fenomenalnych efektach

UWAGA! NOWE WYDANIE WIELKIEGO HITU W NUMEROWANEJ EDYCJI KOLEKCJONERSKIEJ.

DIABLO™

EDYCJA KOLEKCJONERSKA KOŃCA TYSIĄCLECIA

cena 159 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Tylko oryginalna kopia gwarantuje poprawne działanie gry oraz dostęp do darmowych serwerów Battle.Net

Oryginalna kopia to również ekskluzywne wydanie z dodatkami oraz osobista satysfakcja.

więcej informacji o grze: http://diablo2.cdprojekt.com

PAKIET KOLEKCJONERSKI ZAWIERA:

- GRĘ NA TRZECH PŁYTACH CD
- PŁYTĘ DVD ZAWIERAJĄCĄ M.IN. WYSOKIEJ JAKOŚCI FILMY Z GRY
- OFICJALNY PORADNIK DIABLO II OPRACOWANY PRZEZ BRADYGAMES I ZATWIERDZONY PRZEZ BLIZZARD (130 STRON)
- PŁYTĘ AUDIO Z MUZYKĄ Z GRY
- PODKŁADKĘ POD MYSZ
- INSTRUKCJĘ DO GRY (120 STRON)

Już w listopadzie nowe wydanie wielkiego hitu. Tym razem w limitowanej edycji kolekcjonerskiej wydanej specjalnie z okazji końca drugiego tysiąclecia. Zdobądź jeden z 10 000 ponumerowanych egzemplarzy. Jeśli jeszcze nie masz oryginalnej wersji Diablo II, to nadszedł najwyższy czas, abyś uzupełnił swoją kolekcję

W SPRZEDAŻY JUŻ W LISTOPADZIE!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com.pl

BLIZZARD ENTERTAINMENT www.blizzard.com

Teraz na europejskich serwerach battle.net*

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Battle.net są zarejestrowanymi znakami handlowymi Davidson & Associates, Inc. * Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Gracz ponosi wszelkie opłaty z tym związane.

Zupełnie Nowe!

długawym tytułem Millennium Digger - The Artful Machine. Co więcej, autorzy nie zamierzają zrobić go w modnym obecnie 3D - twierdzą (i słusznie), że gra straciłaby wówczas swój specyficzny klimacik. Co nie oznacza, że grafika nadal będzie w 16 kolorach i 320 x 200...

• RAIL EMPIRES: IRON DRAGON

Kolejarze do boju! Mamy XVII wiek, znajdujemy się w Darwinii i musimy zakładać pierwsze linie kolejowe... Czyli taki Railroad Tycoon Retro? Premiera w listopadzie.

• FREEDOM FORCE

Irrational Games szykuje nam niespodziankę na jesień... przyszłego roku. Hm. W każdym razie ma to być gra 3D z elementami taktyki, niesamowicie interaktywna (czytaj: totalna demolka jak najbardziej wskazana), z posmakiem RPG itp. Nie za bardzo wiadomo coś o fabule, oprócz tego, że akcja będzie działa się w latach 60 tego wieku w Nowym Jorku. Do tematu powrócimy, gdy tylko autorzy zdradzą coś więcej...

• SUPER BUBBLE POP

Ta gra ucieszy tych, którzy lubią zaprawione klimatami mangi, gierki w klimatach Bust-a-Move. Tyle, że tym razem będzie to gra 3D, wzbogacona o elementy akcji. A wiecie kto w niej maczał paluchy? Otóż paru ludzi z Zombie (Spec Ops!). Ponoć należy też zwrócić uwagę na oprawę muzyczną...

• EA UBOŻSZA

EA zdradziła, iż w pierwszym kwartale 2000 roku więcej wydała niż zarobiła. Wspominamy o tym nie dlatego, że to jakaś sensacja, ale żeby pokazać, że nawet najwięksi giganci w tej branży mogą mieć problemy finansowe.

• POSTAL 2 - FPP

Arcykrwawa i ultrakrwista gierka Postal (w swoim czasie wzbudziła spore, acz krótkotrwałe emocje) powraca - już w konwencji FPP. Szykujcie wiadra na te litry krwi chlustające na podłogę z ekranu!

• PHANTASY STAR ONLINE

W czwartym kwartale tego roku Sega wyda swój online'owy RPG, osadzony wprawdzie w świecie fantasy, ale... w przyszłości.

• 3DFX DOIUJE...

Jak zwykle najlepiej ukazują to zyski: w drugim kwartale ubiegłego roku 3dfx zarobił 67 milionów dolców, co w porównaniu do 108,6 miliona z pierwszego kwartału roku podatkowego oraz 104,8 miliona z identycznego okresu w roku ubiegłym daje firmie powody do niezadowolenia. Zapowiada jednak, że nie powiedziała jeszcze ostatniego słowa. Cóż, czekamy na następców VooDoo 5500.

ECTS

THQ

wizualnych" itd. Screeny rzeczywiście robią wrażenie, ale czymś specjalnym nie szokują. A tak między nami mówiąc, to czy w dzisiejszych shooterach cokolwiek może gracza zadziwić? Z pozostałych informacji warto odnotować kilka faktów dotyczących samej rozgrywki. Gra wieloosobowa dostępna będzie przez LAN oraz TCP/IP. Pojedynczy gracz ma do pokonania dwadzieścia poziomów naszpikowanych przeciwnikami z wysokim AI. Istnieje możliwość kontrolowania pojazdów lądowych, morskich oraz w powietrzu. Wydaje mi się jednak, że będzie to raczej solidny FPS, a nie przebój. Data premiery pozostaje na razie nieznana. □

mowym, to czuję się usprawiedliwiony. THQ wykupiło wszelkie prawa związane z tymi filmami i nawet posunęła się do tego, że w roli Asha usłyszymy Bruca Campbella, który grał rolę pierwowzoru. Rozgrywka składa się w głównej mierze z akcji i walki, lecz zagadki odgrywają również niepo-

niczna to podstawowa broń przeciw Zombie, nietoperzom i innym umarlakom. Akcja Evil Dead: Hail To The King rozgrywa się w 3D, ale tła zostały stworzone w 2D.

Dla zwolenników mocnych wrażeń THQ szykuje prawdziwego killera w postaci Evil Dead: Hail To The King. Jest to gra z pogranicza przygodówki i horroru. Bohaterem Evil Dead: Hail To The King jest Ash, postać która powinna być znana wszystkim fanom horrorów. Gra powstaje bowiem na podstawie klasycznej trylogii "Evil Dead". Przyznam się, że osobiście nie widziałem żadnego filmu z tej trylogii, ale jako że nie gustuję w tym gatunku filślednią rolę. Ash używa raczej pospolitej broni. Siekiera, dubeltówka i piła mecha-

Nie wygląda to jednak źle, tym bardziej że programiści użyli 24 bitowej palety, przez co tła i lokacje są bogatsze w szczegóły. Autorzy zapowiadają także dobrą pracę kamer, dokładnie taką jak w najlepszych filmach. Rozgrywka często jest przerywana filmowymi wstawkami oraz renderowanymi sekwencjami. Spragnieni hektolitrów posoki, ścinania głów, wypruwania trzewi i tym podobnych przysmaków powinni wypatrywać Evil Dead: Hail To The King w sklepach za mniej więcej pół roku. □

Już w sprzedaży!

„Nareszcie doczekaliśmy się prawdziwego następcy Starcrafta. Z pewnością jest nim strategia czasu rzeczywistego Submarine Titans."

CD Action 10/2000,
ocena 9+/10!

dobra cena • 99 zł • dobra cena • dobra cena

profesjonalna polska wersja językowa PL CODA

Submarine TITANS

Submarine Titans to strategia czasu rzeczywistego, która pozwala Ci zostać przywódcą jednej z trzech cywilizacji w stanie wojny: zaawansowanymi technicznie Czarnymi Octopi, potężnie uzbrojonymi Białymi Rekinami czy tajemniczymi Silikonami. Umiejętnie zarządzając zasobami budujesz jednostki i struktury (ponad 100 rodzajów) niezbędne do ochrony przed wrogiem. Jednym z ciekawszych rozwiązań gry jest sztuczna inteligencja na czterech poziomach, od prostego po taki, który automatycznie dostosowuje się do klasy gracza.

Możesz nakazywać swoim oddziałom ustawiać się w dowolne formacje, zmieniać perspektywę i widok pola bitwy, wynajdywać własne lub kraść obce technologie (aż do 40 wynalazków na cywilizację). Submarine Titans posiada dodatkowo własny edytor misji, włącznie z w pełni programowalnym zachowaniem jednostek, oraz inteligentny losowy generator misji, który zapewnia długowieczność gry. W trybie multiplayer – z wieloma trybami rozgrywki – może grać naraz aż do 24 graczy!

Submarine Titans został przez prasę mianowany następcą Starcrafta, najlepszą obecnie strategią czasu rzeczywistego. Weź udział w tej wspaniałej i pełnej przygód odysei, i zostań nowym królem podwodnego świata!

SUPER DODATEK GRATIS:

ANCIENT CONQUEST

pełna wersja gry strategicznej w polskiej wersji językowej!

ELLIPSE STUDIOS

infinite loop

PAN Interactive Publ

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

ECTS

Zupełnie Nowe!

• ZA CO, ZA CO?!

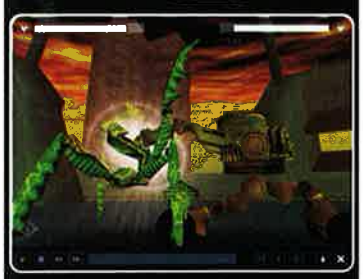
Deep Fighter, nieoficjalna część druga niegdyś świetnego Sub-culture (pamiętacie jeszcze misje w rodzaju: "zdobądź ten kapsel"? :) ma ban na Amerykę i Kanadę. Powód - nieznany.

• TYLKO W SIECI KUPISZ MECHA

Ano właśnie - kolejny tytuł, który dostępny będzie jedynie przez kable. Tex Atomic's Big Bot Battles - bo takie miano twór ten (made by MonoLith) nosi, da nam wgląd i możliwość wzięcia udziału w akcji w sporcie przyszłości - pojedynkach Mechów. Warto dodać, że Tex Atomic oparty jest na świetnym engine LithTech 2.5. Hm, poczekamy - może być zabawnie...

• ROBOFORGE

Ha, będzie można dać komuś po gębie :). I choć ta gęba będzie z metalu (a czasem trudno w ogóle będzie stwierdzić, czy nasz oponent ma jakąś gębę), to cieszę się, że znowu zaczynają pojawiać się tzw. "nawalanki". W tej grze walczymy robotami-gladiatorami (w 3D). Premiera w końcu tego roku. Producent - Liquid Edge.



• BLUE SHIFT NA PC?

Blue Shift to dodatkowe parę poziomów (27, co odpowiada 1/3 oryginalnej gry) do Half-Life, w których gramy... strażnikiem Barneyem, a które dostępne będą jedynie w wersji na DC. Jedynie? Zdaje się że nie: krążą wieści, że Blue Shift ma pojawić się w formie dodatku również i na PC. Czy będziemy mogli pomamrotać sobie pod nosem, ściskając w spoconej dłoni Glocka, zależy od tego, czy bycie dotychczasowym alien-food spodoba się dreamcastowcom.

• Hasbro •

W tym roku to mi przypadło w udziale przygotowanie zapowiedzi najbliższych planów wydawniczych firmy Hasbro. Rzut oka na tę i następne strony wystarczy, aby stwierdzić, że z pewnością jest to oferta bogata. Z tego każdy gracz może się tylko cieszyć. A po dokładniejszym przyjrzeniu się przedstawianym tu tytułom z pewnością będzie miał jeszcze więcej powodów do radości. Pośród tytułów całkowicie nowych i zapowiadających się na prawdziwe rewelacje znajduje się kilka, których brzmienie z pewnością wielu z Was coś przypomina. Zarząd Hasbro doszedł chyba do wniosku, że przy obecnym stopniu rozwoju gier komputerowych zrobienie czegoś całkowicie nowego jest bardzo trudne i ryzykowne - a co za tym idzie, wiąże się ze sporymi kosztami, których zwrotu wcale nie można być pewnym. Posunięcie, na które w związku z tym zdecydował się ten producent, jest moim zdaniem genialne. Na blaszane maszynki zwane pecetami wracają gierki, które zachwycały i bawiły długo przed tym, jak PC nauczył się wyświetlać kolorową grafikę. Oczywiście nie jest to powrót w starej postaci - każda z tych gier została stworzona od nowa, wyposażona w dorastającą do naszych czasów oprawę audio-video i dostosowana do wymagań dzisiejszych odbiorców. Dlatego już niedługo na sklepowych półkach pojawią się najnowsze, pachnące świeżością wersje pacmana, arkanoida, galagi, froggera czy klasycznych, rozgrywanych na kartce okrętów. Obok nich pojawią się tytuły całkowicie nowe. O trzech - moim zdaniem najciekawszych - przeczytacie poniżej. Pozostałe doczekają się omówienia w najbliższym czasie, ale - prawdę mówiąc - nie ma wśród nich żadnego potencjalnego hitu. No, chyba że nadamy taki status kolejnemu dodatkowi do Rollercoaster Tycoon czy zapowiadanemu już na naszych łamach Starship Troopers.

BEERMAN

Monopoly Tycoon

Od czasu powstania Sim City ogromną popularność zyskały wszelkie gry polegające na zarządzaniu i budowaniu wielkich struktur, jakimi są na przykład miasta. Oglądając pierwsze obrazki z gry Monopoly Tycoon, odniosłem wrażenie, że będzie to gra o bardzo podobnych założeniach, tyle że obejmująca dużo szersze spektrum zagadnień. Pewność uzyskamy za pewien czas, gdy gra pojawi się w sklepach. Na razie wiadomo jedynie, że autorzy wyposażą gracza w portfel pełen wirtualnej gotówki i darmową taksówką podrzucą go do miasta zwanego Monopoly. Tu stanie przed nim otworem oszałamiająca kariera, potrzebna będzie jedynie wizja i spora doza cierpliwości. Celem jest uczynienie całej metropolii swoją własnością. Czasu na to będzie co niemiara. Rozpoczynając grę w 1930 roku będziemy mogli obserwować dzień po dniu, godzinę po godzinie rozwój naszych interesów i nawet nie zauważymy, kiedy nadejdzie kolejne tysiąclecie. Wydawałoby się, że przez tak długi czas każdy powinien się znudzić wydawaniem i zarabianiem pieniędzy. Może i tak, ale autorzy postarali się rozwiązać ten problem, dając graczowi możliwość obserwowania wszystkich mieszkańców miasta Monopoly. Mało tego, oprócz tępego przyglądania się im, jak pracują, śpią czy się bawią, można też poznać ich uczucia i potrzeby, co pozwoli na takie pokierowanie rozwojem poszczególnych miejsc, żeby jak największa liczba mieszkańców była zadowolona. Aby osiągnąć cel, trzeba będzie rozsądnie planować, inwestować, budować, negocjować i robić jeszcze wiele innych rzeczy, które uczynią nas grubą rybą lokalnego biznesu. Oprócz komputera, będzie można skorzystać z usług żywych graczy i za pośrednictwem sieci lokalnej prowadzić autentyczną walkę o władzę. Całość ma być bardzo prosta w obsłudze i (co już widać) efektowna wizualnie. Zapowiada się całkiem sympatyczna rozgrywka. □

Super hit RPG już w sprzedaży!

KONUNG

Legenda Północy

dobra cena • dobra cena • dobra cena • 99 zł

profesjonalna polska wersja językowa • PL CODA

Konung to wspaniała gra RPG opowiadająca o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia splata się z klasycznymi mitami i legendami. Czarodziejskie artefakty i starożytna magia, łupieżcze wyprawy nieustraszonych Wikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stwory i opuszczone fortece czarnoksiężników – oto realia tej niezwykłej nordyckiej opowieści.

Miłośnicy RPG będą mogli utworzyć grupę składającą się nawet z 9 bohaterów (w Konungu każda napotkana osoba może stać się członkiem drużyny), wezmą udział w ponad 60 nieliniowych przygodach, spotkają przeszło 200 postaci, będą mogli użyć ponad 150 przedmiotów o unikalnych parametrach i magicznych wzmocnieniach (w sumie 40 tysięcy możliwych wersji). Akcja gry toczy na olbrzymim obszarze 5 tysięcy ekranów!

W każdym pudełku bonus: mini hint-book i mapa świata!

infinite loop

1C

PAN Interactive Poland

CODA

Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

ECTS

Zupełnie Nowe!

• Hasbro •

B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH

Dawno, dawno temu ktoś gdzieś wpadł na pomysł stworzenia symulatora, który - jak na owe czasy - miał być czymś absolutnie nowym. Były to czasy, gdy idee tworzenia nowych gier nie były jeszcze wyeksploatowane w takim stopniu jak dziś, ale nie myślcie, że B17 tylko dlatego stał się dla wielu graczy wspaniałą grą. Był to bodaj pierwszy poważny symulator bombowca z czasów drugiej wojny pozwalający graczowi na zrealizowanie się na każdym ze stanowisk, które w latających fortecach obsadzali ludzie. Sam spędziłem nad tą grą długie godziny i - prawdę mówiąc - nigdy więcej nie spotkałem się z tytułem, który mógłbym porównać do starego, dobrego B17.

Na szczęście dzięki Hasbro i grze B-17 "The Mighty Eight" sytuacja ta ulegnie niedługo radykalnej odmianie. Jak sam tytuł wskazuje, bohaterem gry będzie ten sam bombowiec, którego pilotowanie kilka lat temu sprawiało mi tak wiele radości. Nowa produkcja to jednak znacznie więcej niż tylko symulator bombowca - poprowadzimy tu do boju nie tylko B-17, ale również samoloty myśliwskie pełniące rolę eskorty, a nawet, jeśli przyjdzie nam na to ochota, niemieckie maszyny przechwytujące. Ogółem autorzy obiecują oddać w ręce gracza bombowiec B17 i myśliwce P13 Lighting, P47 Thunderbolt, P51 Mustang po stronie Aliantów oraz Fw190, Bf-109, ME262 i Me-163 po stronie Niemców. Każda z wymienionych maszyn to nie tylko nazwa. Autorzy korzystając z wszelkich dostępnych sobie źródeł stworzyli rewelacyjne modele 3D wraz z kompletnym (i działającym) wystrojem wnętrz; postarali się również o zaopatrzenie ich w maksymalnie podobny do rzeczywistego model lotu. Mało tego, wyobraźcie sobie, że będziecie mogli wcisnąć dowolny przycisk w kokpicie samolotu, a wywoła to odpowiednią reakcję maszyny. Autorzy posunęli się tak daleko, że dźwięk silników każdego z samolotów został stworzony na podstawie rzeczywistego hałasu, jaki wydawały z siebie te "ptaszki". Dzięki realistycznemu systemowi uszkodzeń nieraz zdarzy się zapewne, że dźwięk ten zamilknie, ale oznacza to kłopoty tylko dla myśliwców. Najważniejsza - tytułowa - maszyna w grze, zwana w czasie wojny latającą fortecą, znana była z tego, że potrafiła utrzymywać się w powietrzu pomimo ogromnych uszkodzeń. Grając w "Mighty Eight" będziemy mogli się o tym przekonać, szczególnie że najważniejszym celem każdej misji jest bezpieczny powrót do bazy. Wiąże się to nie tylko z utrzymaniem całej maszyny w jednym kawałku, ale i z koniecznością zachowania stanu osobowego na poziomie sztuk dziesięciu, tyle bowiem liczy pełna załoga B-17.

O ile opieka nad samolotem wiąże się z kontrolowaniem wskaźników, gaszeniem pożarów, wyłączaniem silników itp., to opieka nad członkami załogi jest nieco bardziej złożona. Każdy z dzielnych lotników może zostać ranny, a ponieważ rana ranie nierówna, gracz będzie się musiał postarać utrzymać go przy życiu - zaraz dowiecie się, dlaczego. Dzięki specjalnemu AI każdy z naszych lotników potrafi całkiem dobrze zadbać o siebie, ale najlepiej w tej funkcji sprawuje się gracz, który bez problemu może objąć kontrolę nad każdym z członków załogi. Wiąże się to - rzecz jasna - z wykonywaniem wszystkich jego obowiązków i to jest chyba największą atrakcją w całej grze. Możliwość przenoszenia się w dowolnej chwili na wybrane stanowisko bombowca - lub też do kabiny któregoś z myśliwców - powinna spowodować, że gracz nie będzie się czuł ograniczony, tak jak ma to miejsce w wielu symulatorach. Nie dość, że rola, jaką będzie pełnił, jest jego wyborem, to jeszcze świat odtworzony na potrzeby gry obejmuje naprawdę ogromny teren, który dzięki specjalnym rozwiązaniom będzie odwzorowany w stopniu, jaki do tej pory wydawał się niemożliwy.

Poczekajmy jednak z oceną. Autorzy, chwaląc zalety przygotowywanego engine'u gry, używają wielu pięknie brzmiących słówek, których nie można jeszcze zweryfikować. Można jednak zaufać im na tyle, żeby wymienić jeszcze kilka cech tego nadchodzącego przeboju. Do wyboru dostępne będą trzy tryby rozgrywki: znany już i niewymagający omawiania Instant Action, nieśmiertelne pojedyncze misje - zarówno historyczne, jak i wymyślone oraz dziesięciopoziomowy trening, który podobno nawet całkiem zielonego gracza nauczy wszystkiego, co potrzebne, aby zabrać się do właściwej rozgrywki. Tą, jak nietrudno się domyślić, będzie tryb kampanii oferujący dwie możliwości.

Pierwsza z nich stawia gracza w pozycji kapitana historycznego bombowca i pozwala mu poprowadzić jego załogę przez czas całej wojny. Celem jest, rzecz jasna, przeżycie, a obok tego wykonanie jak największej liczby misji bojowych. Druga z kampanii postawi gracza w nieco bardziej wymagającej sytuacji, bo każe mu dowodzić całą składającą się ze 120 ludzi i 12 maszyn eskadrą. Do ukończenia kampanii wymagane będzie zbombardowanie ponad 200 różnych celów, a dokonanie tej sztuki wymaga czegoś więcej niż tylko doskonałego pilotażu. Planowanie misji, wysyłanie zwiadów, logistyka, pielęgnowanie morale załóg - to tylko niektóre z zadań, jakie postawi przed nami pełna gra. Dodajmy do tego obiecywany maksymalny realizm zarówno symulacji, jak i grafiki, możliwość pełnej regulacji tychże, kilka maszyn do wyboru i przede wszystkim B-17 w roli głównej; daje to chyba obraz gry, na którą na pewno warto czekać, a jeśli pojawi się w niej jeszcze multiplayer pozwalający obsadzić jedną maszynę żywymi ludźmi, nie zobaczycie nas już więcej, bo znajdziemy się w przestworzach. □

• GRY BIG HUGE JUŻ NIEBAWEM!

Tak na wypadek, gdyby komuś ten news był niezbędny do życia: pierwsze gry Big Huge (obecnie Microsoft) pojawią się w 2002 roku :P.

• POCIĄG (DO) MICROSOFTU

Nie, nie - nie będzie nic o perwersjach :). Ten news adresowany jest do ludzi, którzy zawsze chcieli pracować na kolei jako zawiadowca, maszynista albo lubią jeździć pociągami. W Microsoft Train Simulator tego Wam nie braknie; możecie wcielić się w dwie wspomniane wcześniej role + pasażer + widz. Do wyboru do koloru: od parowych ciuchci po najnowocześniejsze superekspresy. Microsoft poważnie podszedł do tematu, bo nawiązał umowy aż z 6 towarzystwami kolejowymi i bardzo przyłożył się do realistycznego odtworzenia tak wnętrz pociągów i lokomotyw, jak i krajobrazów za oknem. Premiera wiosną 2001.

• ZAMKNĘLI AKADEMIĘ (KLINGONÓW)

Niepotwierdzone wieści głoszą, iż Infogrames rozpędził na cztery wiatry zespół pracujący nad "combat sim" Klingon Academy. Przyczyny nie są znane...

• GRA OSBORNE'A

Cóż, skoro była gierka inspirowana zespołem Kiss, to można też zrobić coś, w czym wystąpi i klimatem przesyci Dinozaur Metalu, szalony Ozzy Osborne. (Jeśli ktoś mieni się fanem metalu, a nie wie kim jest Ozzy - pierwszy wokalista Black Sabbath! - to powinien przyżelować włoski i przerzucić się na słuchanie Shazzy). Oczekujcie gotyckich klimatów i shootera 3D na engine REF. Muzykę skomponuje Enrique Igles... no dobra - Ozzy, bo kto? Premiera w 2001.

Znakomity kosmiczny RTS 3D - już w listopadzie!

dobra cena • dobra cena • dobra cena • 99 zł

profesjonalna polska wersja językowa PL CODA

THE OUTFORCE

Podbój kosmosu - to brzmi dumnie... Kiedy Ziemianie zjawiają się w systemie gwiezdnym Epsilon Eridani, trafiają na galaktyczną wojnę między dumnymi wojownikami Criona a korpulentnymi, podobnymi do żółwi Gobińczykami. Po krwawych walkach pokój jest blisko, gdy nagle bez śladu znika stara, opuszczona stacja przestrzenna służąca dotychczas za miejsce negocjacji. Zdrada, spisek, prowokacja?...

- RTS rozgrywający się na polu bitwy w przestrzeni kosmicznej
- Trzy rasy i ponad 120 jednostek
- Innowacyjne urządzenia i jednostki, takie jak holowniki, jednostki fazujące i samodestrukcyjne
- Możliwość automatyzacji konstrukcji, poruszania i atakowania.
- Sztuczna inteligencja z genetycznym algorytmem uczenia się
- Efektowna fizyka z falami ciśnieniowymi, kolizjami i oddziaływaniem grawitacyjnym
- Zaawansowany system pisania ciekawych scenariuszy
- Bogate opcje sieciowe, zarówno do gry w LAN i Internecie

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

PAN Interactive

03 GAMES

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

ECTS

Zupełnie Nowe!

• DOLPH LUNDGREN & LEGION

Prywatnie nie lubię tego aktora (przy nim i Arnie i Sylwek S. są wyrafinowani aktorsko :)). W każdym razie gość zagrał w filmie akcji: Legion. Teraz są plany, by przenieść akcję filmu (+ Dolph) na ekrany monitorów. Będzie to gra akcji (a jakże), z udziałem KGB, CIA, rewolucjonistów z III świata pod wodzą pięknej kobiety (i Dolpha jako "deus ex machina").

• MOUT = SHARPNEL

Dobra, jeszcze raz ten sam news - o zmianie nazwy gry M.O.U.T: Urban Warfare 2025 na Shrapnel: Urban Warfare 2025. Tym razem news jest potwierdzony przez Ripcorda. Gra pojawi się w połowie 2001. Przypomnę, że to coś w rodzaju symulacji komandosów podczas walk w mieście w bliskiej przyszłości.

• POLSKI HOMEWORLD: CATACLYSM

Play-It poinformował nas, że w pudełku Homeworld: Cataclysm, znajdziemy dodatkową płytę CD, zawierającą, prócz czterech misji z oryginalnego Homeworld, również pojedynczą, całkowicie nową misję nazwaną Raider Retreat. Warto podkreślić, że dodatkowy cedek jest wyjątkiem w skali wszechświata: nikt inny prócz nas nie będzie w stanie kupić tego w Europie - Homeworld: Cataclysm wydany poza granicami naszego kraju nie będzie zawierał dodatkowego kompaktu. Fani gry Sierry na pewno już zacierają ręce.

• WARCRAFT III DO PODUSZKI?

Zgadza się, w księgarniach internetowych m.in. Amazon.com, zakupić będzie można od lutego 2001 powieść (288 stron), osadzoną w świecie Azertoth. Jej tytuł to The Last Guardian. Whaaaarghh!

• MTV-GAMES

Jeśli lubisz MTV, to może zainteresują Cię gry inspirowane tym, co dzieje się na ekranie TV: The Real World, Road Rules, Beat Suite, a nawet Celebrity Deathmatch. Producentem jest Broadband.

• INDY RACING 2000

Niestety wszystko wskazuje, że nie doczekamy się wersji tej gry na PC. Infogrames wstrzymało prace nad konwersją "na czas nieokreślony" (co czytaj: wcześniej piekło zamarznie, zanim do tego powrócimy). :(

• KOMU SEED, KOMU?

Z dość niejasnych poglosek można się domyślić, że Seed (gra akcji w 3D/FPP) została poniekąd "wystawiona na sprzedaż" - jej autorzy szukają chęt-

• Hasbro •

Squad Leader

Kolejna z wojennych propozycji firmy Hasbro przenosi nas z przestworzy na ziemię. Gra Squad Leader, która jest "na warsztacie" od piętnastu miesięcy, pozwoli nam objąć rolę dowódcy oddziału dzielnych żołnierzy walczących o ustalenie nowych granic na mapach. Akcja rozgrywa się w czasach drugiej wojny światowej w trzech różnych miejscach naszego kontynentu. W odróżnieniu od zdecydowanej większości najnowszych produkcji, Squad Leader będzie grą turową, a to oznacza powrót do spokojnego planowania i przeprowadzania akcji. Zresztą, przy dowo-

Dla amerykańskiego dowódcy będzie to inwazja na Normandię, Brytyjczyk poprowadzi swoich żołnierzy do boju o Arnhem, a ofensywa w Ardenach będzie wyzwaniem dla oficera strony niemieckiej. Każda z kampanii składa się z dziesięciu zgodnych z realiami historycznymi misji okraszonych sporą ilością generowanych losowo zadań. Te dodatkowe zadania wprowadzają uczucie, że od poczynań gracza zależy los kampanii. Jak będzie w rzeczywistości, zobaczymy. Na razie pewne jest, że powodzenie zależeć będzie w takim samym stopniu od umiejętności taktycznych gracza, co od doboru odpowiednich ludzi do postawionych w danej misji zadań. Nasz oddział będziemy kompletować z ponad trzystu dostępnych żołdaków. Każdy z nich różni się umiejętnościami, parametrami, posiada własną biografię i - co bardzo ważne (szczególnie podczas rozgrywki) - własną psychikę. Aby rozgrywka szybko się nie znudziła, Squad Leader zawierać będzie sporą ilość scenariuszy niepowiązanych w jedną całość oraz edytor umożliwiający tworzenie całkowicie nowych scenariuszy z przygotowanych elementów. Podczas piętnastu miesięcy tworzenia postarano się o kilkupoziomowe, podobno bardzo dobre AI, wspaniałą i zgodną z ówczesnymi realiami grafikę oraz niepowtarzalny klimat, który ma wciągnąć gracza na długie dni. Cóż, jak będzie, zobaczymy, moim zdaniem taka mieszanka Laser Squad czy WH40k z realiami drugiej wojny zapowiada się bardzo ciekawie. Miejmy nadzieję, że projekt zostanie doprowadzony do końca (a na to się zapowiada) i nikt nie zdąży w międzyczasie niczego popsuć. □

dzeniu siłami składającymi się z kilku ludzi, jest to właściwie niezbędne.

Wprowadzeniem do rozgrywki będzie kompletny obóz szkoleniowy zapoznający gracza z wszystkimi zasadami. Dopiero po jego przejściu będzie można przystąpić do właściwej rozgrywki. Jak już wspomniałem, składają się na nią trzy kampanie.

MULTIMEDIALNY SALON WYSYŁKOWY

msw.com.pl

ZOSTAŃ TAJNYM AGENTEM MSW!

szczegóły na stronie WWW

SUPER PROMOCJA

Zamawiając MDK 2 otrzymasz pierwszą część MDK

Pionier gier typu "stealth", pojawia się ponownie na rynku wraz z grą MDK2. Kurt i jego odznaczający się snajperski hełm wkracza do zupełnie nowego świata 3D. Bioware, twórca bestsellerów takich jak Baldur`s Gate wynosi MDK na zupełnie nowe poziomy zwariowanej akcji.

Crime Cities to rewolucyjne połączenie gry akcji i symulatora pojazdu przyszłości z rozbudowaną linią fabularną. Zostań najemnikiem i zasiądź za sterami swojego uzbrojonego po zęby latającego wozu. Rozpraw się z wszechobecnymi korporacjami, sterującymi życiem w układzie Pandemii.

Koszulka oraz Super Hit EXPENDABLE wartości 79,00 zł GRATIS!

Baldurs Gate II | Civilization Call to Power | The Sims Światowe Życie | Red Alert 2 | Diablo II | Shogun | Brydż 99 | Szachy

The Longest Journey | Fifa 2001 | NBA 2001 | NHL 2001 | Larry 7 | Odyseja | Kapitan Pazur | Schizm

Adaś i Pirat Barnaba PL 65,00	Driver 97,00	Hugo PL 95,00	Kryształowy Klucz PL 75,00	Rally Championship 99 PL .. 95,00
Age of Empire PL 208,00	Dungeon Keeper PL 55,00	Hokus Pokus	Lego Creator PL 95,00	Rezerwowe Psy PL 49,00
Airline Tycon PL 65,00	Earth 2150 PL 79,00	Różowa Pantera PL 65,00	Lego Racer PL 95,00	Sims 99,00
Airport 155,00	Faraon PL 155,00	Hopkins FBI PL 65,00	NBA Live 99 55,00	Sydney 2000 135,00
Amerzone PL 75,00	Faust PL 75,00	Icewind Dale PL 95,00	NBA Live 2000 75,00	Solider of Fortune 185,00
Atlantis 2 PL 75,00	Fifa 2000 75,00	Imperium Galactica 2 95,00	Need For Speed	Sub Marine Titans PL 95,00
Aztec PL 65,00	Final Fantasy VIII 144,00	Invictus PL 75,00	- Porsche Chel 118,00	Superbike 2000 75,00
Baldurs Gate PL 158,00	Flojd PL 39,00	Jack Orlando PL 48,00	Nascar 2000 115,00	Theocracy PL 75,00
C&C Tiberian Sun 105,00	Freespace PL 45,00	Jagged Aliance 2 PL 68,00	Planetscape Torment PL 155,00	Theme Park World PL 79,00
Championship	Freespace 2 PL 78,00	Jazz Jackrabbit 2	Pizza Syndicate PL 65,00	Tomb Raider IV 95,00
Manager 99/00 118,00	GTA 2 PL 95,00	seria zimowa PL 45,00	Pompei PL	Tzar - Ciężar Korony PL 65,00
Corsairs PL 89,00	Grand Prix 3 95,00	Jazz Jackrabbit 2 PL 45,00	+ Saga 75,00	Unreal Tournament
Croc 2 108,00	Grund Control 155,00	Kleopatra PL 98,00	Quake 3 Arena 185,00	(koszulka+mousepad) 135,00
Daikatana 138,00	Gunship 95,00	Konung 95,00	Railroad Tycon 2 PL 95,00	Vampir 198,00

KONTAKT Z DYŻURNYM AGENTEM:

tel. 062 73 72 739

e-mail: sprzedaz@msw.com.pl

Adres pocztowy: MSW, 63-405 Ostrów Wlkp 5 skr. pocztowa 11

Jeszcze dziś odwiedź nas w internecie. Nie przegap konkursów i super promocji. MSW to najnowsze tytuły, fachowe opisy oraz ranking TOP-10. W naszej ofercie znajdziesz również programy użytkowe oraz multimedialne. Koniecznie zarejestruj się i korzystaj z super ofert dla agentów specjalnych.

Dokonując zakupu w MSW :

- oszczędzasz kasę
- otrzymujesz za friko CD Action lub Reset
- produkt trafia do Ciebie w ciągu 2-5 dni

Zupełnie Nowe!

nych do jej dystrybucji. I o ile szanse pojawienia się Seed na PSX2 są niezle, to na wersję PC-tową jakoś chętnych nie widać...

• AVERNUM

To najnowsze dzieło RPG firmy Spiderweb Software jest już praktycznie gotowe. Sama gra ma być klasycznym, "old-skulowatym" RPG w klimatach: lochy (wielkie) i potwory (groźne). Do tego dojdzie jeszcze jakieś 80 miast do zwiedzenia, magia, handel itd.

• KOLEJNE SIMY

Maxis nie ustaje w wydawaniu i tworzeniu kolejnych gier z "Sim" w tytule. Najnowszymi propozycjami są Sim-Ville (połączenie idei SimCity i The Sims). Tworzymy więc niewielkie miasteczko i obserwujemy - także ingerujemy, gdy mamy na to chęć - życie rodzin. Naturalnie możliwość ingerencji nie będzie aż tak wysoka jak w The Sims. Pomyślano nawet o możliwości przerzucenia naszych własnych ludzików z TS do Sims-Ville. Premiera wiosną przyszłego roku.

Drugą propozycją jest SimMars. Gra była anonsowana dość dawno temu, ale potem zmieniły się priorytety w Maxis i skoncentrowano się na The Sims, a SM czekał cierpliwie na swoją chwilę. I się doczekał, bo prace nad nim idą znów pełną parą. W skrócie - kolonizujemy Marsa! I to w pełnym 3D! Mamy na to kilkaset lat (czasu gry). W sumie będzie to leciutko trącilo Civilization i pokrewnymi jej gierkami...

Uwaga: nowe wieści w sprawie SimMars... złe wieści. Praca nad grą została wstrzymana :(.

• CRICHTON I EIDOS

Michale Crichton, znany pisarz, autor technotrillerów (m.in. Park Jurajski, Kongo), postanowił w swoim czasie zająć się też tworzeniem gier. Pierwsze podejście było totalnie nieudane. Za drugim razem powstała firma Timeline Studios. Potem nastąpiła cisza. Nagle huknęło, że ich pierwsza gra zatytułowana - jakże oryginalnie - Timeline, zainteresowała EIDOS, który będzie jej dystrybutorem. Timeline to przygodówka, opowiadająca o historykach, którzy dokonują podróży w czasie do średniowiecznej Francji, aby prowadzić tam badania (ejże, czyżby była to po prostu nowelizacja najnowszej powieści Crichtona, która mówi dokładnie o tym samym?! Swoją drogą już ją sfilmowano.).

• OJCOWIE MECH2...

Ludzie, którzy kiedyś tworzyli MechWarriora 2, założyli własną firmę Savage Entertainment. Na razie mają prawie gotowy engine 3D o nazwie Sabertooth. Nie są jeszcze pewni, czy sami będą robić na nim gry, czy po prostu sprzedawać prawa do jego wykorzystania - ale "mówi się", że ten engine narobi sporo zamieszania w światku zdominowanym dotąd przez silniki UT, Q3A i inne.

ECTS

• Eidos •

CHICKEN RUN

Tytuł ten jest u nas wciąż mało znany, bo film, na którym grę oparto, jeszcze na ekrany naszych kin nie wszedł (przynajmniej, gdy piszę te słowa), ale zaprawdę powiadam wam - jest na co czekać! Tak dowcipnie zrealizowanego dzieła animowanego przy użyciu komputerów jeszcze na wielkim ekranie nie było! Historia jest w gruncie rzeczy banalna, ot, kury chcą uciec z farmy, ale pomysły, jakie przychodzą im do głowy, są tak genialne (przynajmniej jak na kury...), a ich wprowadzanie w życie tak komiczne (i to już nie tylko w kurzym rozumieniu), że pokładanie się ze śmiechu jest tu bardziej niż pewne!

Sama gra trzyma się scenariusza bardzo mocno (na krążku umieszczonych zostało około dziesięciu minut filmu!), ale na szczęście poza zagadkami (i rozwiązaniami) znanymi z wielkiego ekranu znajdziemy tu również całkiem sporą liczbę nowych zadań - oczywiście utrzymanych w tym samym rozbrajającym klimacie - bo jak tu się nie rozbroić, widząc kury konstruujące katapultę czy przebierające się za panią domu? A to przecież tylko dwa z całej masy sposobów na ucieczkę!

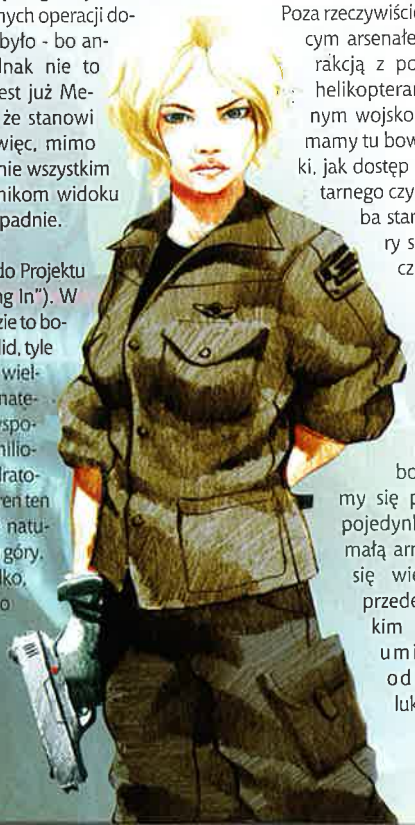
Ale żeby dany plan ucieczki wprowadzić w życie, najpierw trzeba zdobyć niezbędne do tego przedmioty - a to oznacza nocne akcje w stylu Metal Gear Solid. I to dosłownie, są bowiem i omiatające teren szperacze, i buty, pod którymi można się ukryć przed psami - oczywiście o powadze, dzięki komizmowi naszych bohaterów, nie ma mowy, ale jest to tylko kolejną zaletą gry!

Dzięki temu mogą w nią bowiem grać praktycznie wszyscy - jedyne wymaganie to poczucie humoru i obejrzenie filmu, ale przyznacie chyba, że nie są to wymagania zbyt wielkie. Zresztą już niedługo będziecie się mogli o tym przekonać na własnej skórze, bo premiera zarówno gry, jak i filmu tuż, tuż!

Project IGI

Działania sił specjalnych cieszą się wśród męskiej (a więc przeważającej) części graczy niesłabnącym powodzeniem. Ale jakoś tak porządnego "symulatora" współczesnych czarnych operacji dotychczas na PC nie było - bo antyterroryści to jednak nie to samo... Owszem, jest już Metal Gear Solid, ale że stanowi konwersję z PSX, więc, mimo wspaniałej fabuły, nie wszystkim (a zwłaszcza miłośnikom widoku FPP) do gustu przypadnie.

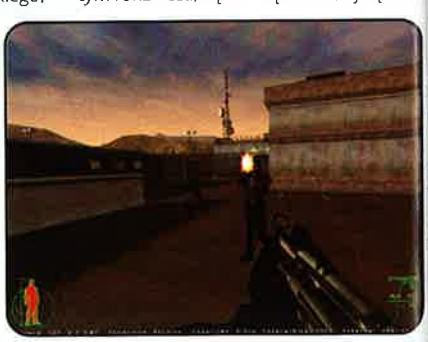
I tutaj dochodzimy do Projektu IGI (to od "I'm Going In"). W wielkim skrócie będzie to bowiem Metal Gear Solid, tyle że z widokiem FPP i wielkimi mapami - w materiałach prasowych wspomina się wręcz o milionach metrów kwadratowych! W dodatku teren ten wygląda niezwykle naturalnie. Ot, po prostu góry, jakich wiele - tyle tylko, że możemy sobie po nich pochodzić tudzież pobawić się w snajpera!



To jednak wcale nie wszystko. Bo symulator jest przecież tylko tak dobry jak jakość symulacji - ale Project IGI jest tu wyjątkowy! Poza rzeczywiście istniejącym arsenałem i interakcją z pojazdami, helikopterami i innym wojskowym żelastwem, mamy tu bowiem takie smaczki, jak dostęp do zwiadu satelitarnego czy - będące już chyba standardem - kamery systemów bezpieczeństwa.

W dodatku sama akcja to nie radosne strzelanie do wszystkiego, co się napatoczy, bo poruszamy się przecież w pojedynkę, a nie małą armią. Liczyć się więc będzie przede wszystkim skrytość i umiejętność odkrywania luk w obronie - czyli to, co prawdziwe tygrysy lubią najbardziej! Oczywiście ginięcie od paru pocisków jest tu także standardem, dzięki czemu maniacy wyładują od razu na dobrze sobie znanym gruncie - w dodatku na gruncie uzbrojonym w rzeczywistą fizykę (możliwe są tu na przykład rykoszety od metalowych powierzchni!).

Zapowiada się zatem świetnie, a w dodatku premiera powinna się odbyć jeszcze w tym roku - cóż, będzie się działo, oj będzie!



EARTH 2150

THE MOON PROJECT

GRY TAŃSZE NIŻ U PIRATA!!!

Polska gra

ym, którzy czują niedosyt proponujemy wzbogaconą wersję gry (22 filmy,
0 utworów audio, język skryptowy EarthC do projektowania
ndywidualnych kampanii i parametrów jednostek, a ponadto kreator
ztandarów, edytor map, puzzle, tapety i wiele innych dodatków).
to wszystko w kartonowym pudełku i instrukcją obsługi

za 69,95 zł.

zedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl, e-mail: sales@topware.pl
Moon Project © TopWare Interactive 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja TopWare Poland.

TopWare INTERACTIVE

ECTS

Zupełnie Nowe!

• ACCLAIM ZAMYKA FILIE

Trzy filie Acclaima przestały istnieć. Są to Probe (ci od Re-Volta i Forsakena!). Dwa następne: Teeside/Iguana Studios (Shadow Man!) i Austin szykują się do przejścia w "stan spoczynku", a ich los jest praktycznie przesądzony. Motywy tych działań nie są znane.

• INFOGRAMES KUPUJE...

Firmę Paradigm Entertainment. Nazwa może mało znana, ale to dynamiczna firma z dużą przyszłością robiąca gry na PC i nowe konsole. Ale jeśli strzelę takimi tytułami jak: F-1 World Grand Prix oraz Beetle Adventure Racing, to na pewno skojarzycie...

• FILMY - POWRÓT?

Ponoć powraca moda na interaktywne gry komputerowe. Szczyt powodzenia takie gry przeżywały w połowie lat 90 (gdyśmy się jarali tym, że na CD można upakować mnóstwo sekwencji FMV). Potem szał minął równie nagle, jak powstał. Ale firma Tidex Systems stworzyła technologię Living Video. Dzięki niej nie jesteśmy już tylko klikaczami myszką po ekranie, na którym leci kolejna 10 minutowa sekwencja wideo. LV ma umożliwiać taką ingerencję w sfilmowany materiał, jaki dają engine'y 3D (zoomy, zmiany ujęcia kamer itd.). Brzmi to trochę podejrzanie - ale technologią Live Video zainteresowało się kilka firma (Abandon Entertainmen; Mythic Entertainment) i już w 2001 ujrzymy tego skutki ...

• D. JUMP

Wchodzisz sobie do fastfoodu, zamawiasz Big Maca i - o cholera - nagle jesteś w starożytnym Egipcie, jakieś 2000 lat przed własnymi narodzinami. I bądź tu mądry (to pewnie przez tę marynowaną cebulkę w hamburgerze :)). Jak wrócić do swoich czasów? Czemu się tu znalazłeś? Co masz robić? Te oraz sporo innych pytań nęka bohatera gry D. Jump tworzonej przez Ubi Soft. Ma to być bezkrwawa przygodówka, w której mocno pracujemy głową. Tym bardziej, że nasz bohater lubi zjeść, musi spać, a w miarę upływu czasu zaczyna gustować w egipskiej czarnej magii... Premiera już niedługo.

• MARNE SZANSE...

Pewien hacker włamał się do komputera, w którym studenci Cambridge mieli swoje oceny i troszkę tam namieszał. Zmienił oceny 22 z dostępnych 120 studentów. Z czego dwóm wpisał lepsze, a 20 gorsze, niż mieli. Ciekawe jak długo pozostanie na wolności - krąg podejrzanych wydaje się dość niewielki :))).

• REBELLION KUPIIO 2000 AD

Rebellion (Aliens vs. Predator) wykupiło znaną komiksiarzom firmę 2000 AD. Tym samym weszli w posiadanie praw autorskich do blisko 700 bohaterów komiksów (np. Sędzia Dredd). Wiadomo po co... Możemy zatem spodziewać się kilku gier wykorzystujących papierowych bohaterów.

• RAMBO NA PC

Illusion Softworks - ci od H&D - zamierza przenieść na ekrany naszych monitorów samego Rambo. Na razie wahają się, czy to ma być TPP czy FPP. Tak czy siak - będzie rzeźnia; będziem bronić demokracji i walczyć o pokój, aż krew zbryzga ściany na metr wzwyż :).

• EMPIRE EARTH

Oto kilka obrazków gierki, która ma ponoć zagrozić dominacji Age of Empires. Do przejścia jest 12 epok. Oprócz wrogów trzeba będzie zmagać się też z niełaskawą przyrodą (np. erupcje wulkaniczne - będzie je można również wykorzystywać jako broń!). Nie będziemy też ograniczeni z góry narzuconą rasą - można od podstaw tworzyć własną cywilizację itd. Premiera na początku roku 2001. Grafika 3D. Imponująco wygląda okres, w którym rozgrywać się będzie gra. Zawiera się w przedziale od 500 000 p.n.e. (!!!) do roku 2001 n.e.

• Eidos •

STAR TOPIA

Wyobraźcie sobie Theme Hospital w kosmosie - tyle, że zamiast budować szpital, buduje się (a właściwie "umeblowuje") wielki kosmiczny obwarzanek. Startopia jest już od tego wyobrażenia bardzo niedaleko, ba, bez problemów można by ją po prostu nazwać Theme Space Station. Ale dbanie o samopoczucie jej mieszkańców to ledwie czubek góry lodowej, bo na stacji nie jesteśmy wcale sami - w tym samym czasie przyjdzie się nam również zmagać z zapędami trzech innych nadzorców.

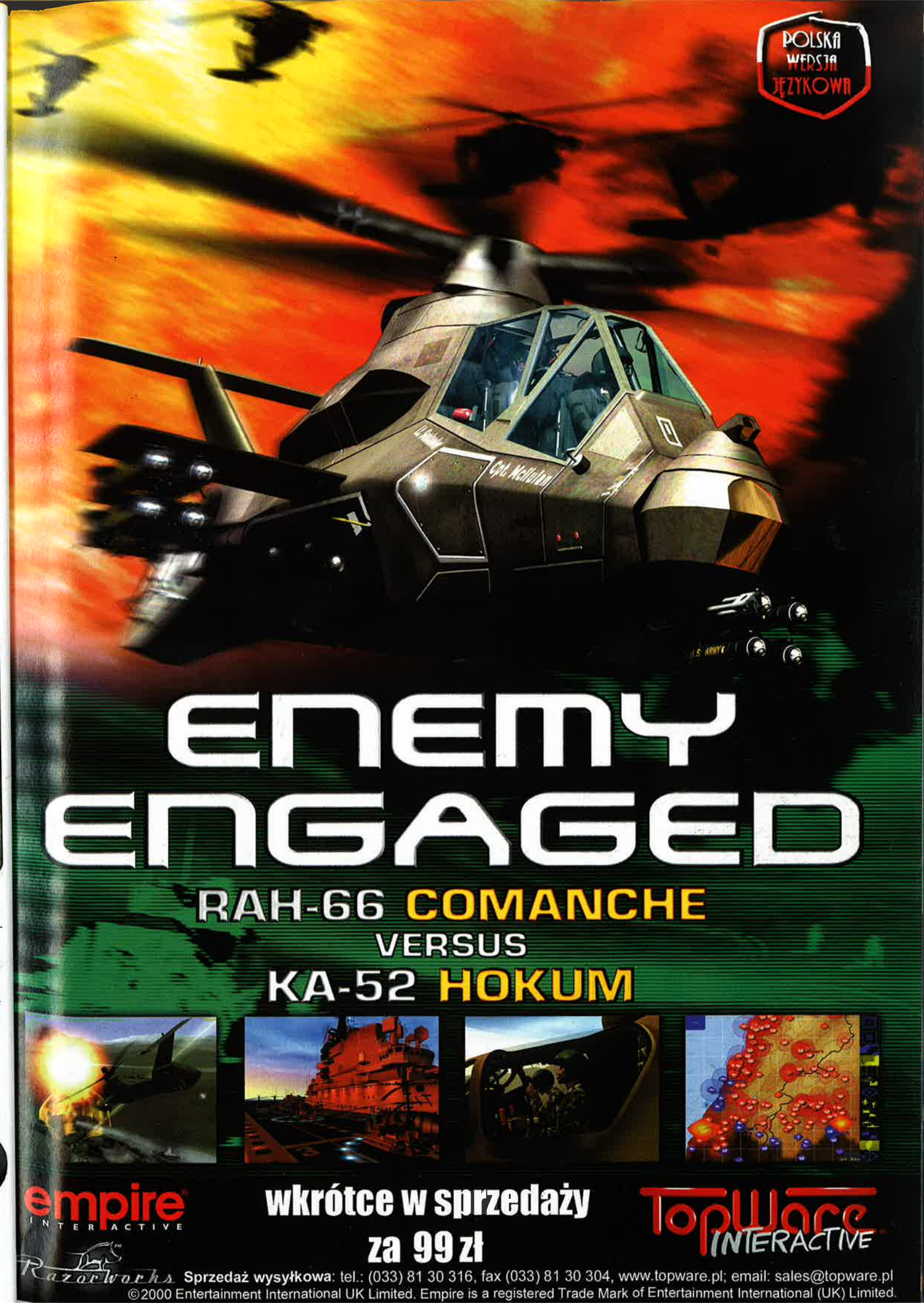
Mimo to główny nacisk został w tej grze położony na stronę ekonomiczno-mieszkalną: walka, o ile się na nią zdecydujemy, pełni już tylko rolę "przerywnika" w zmaganiach z problemami życia codziennego. A tych jest co niemiara - przy problemach całej stacji i Simsowie wysiadają! Tutaj dbamy bowiem i o czas wolny swoich mieszkańców, i o rozwój naukowy - nie mówiąc o zaopatrzeniu w żywność oraz magazynowaniu energii.

Ta ostatnia pełni rolę czegoś w rodzaju pieniędzy, tyle że nieco inaczej się ją "produkuje". Jej wytwarzaniem zajmuje się bowiem kilka zamieszkujących wszechświat ras, a - co bardzo istotne - wielkość "produkcji" jest wprost proporcjonalna do ich zadowolenia! Prawda, że fajny pomysł?

Na stacji świat jednak się nie kończy; po pewnym czasie będziemy również mogli przeprowadzać ekspedycje badawcze na znajdujące się w pobliżu planety - nie można ich jednak kolonizować (ale przecież od tego mamy nasz własny obwarzanek). A że jest on smakowitym kąskiem (a przynajmniej do tego będziemy dążyli), więc prędzej czy później skontaktują się z nami i międzygalaktyczni handlarze - jak to się mówi, pieniądz robi pieniądz (nawet, jeśli tu pieniędzy nie ma).

Wszystko to będziemy mogli podziwiać (i to już niedługo - w okolicach tegorocznych świąt!) w porządnie zrealizowanej grafice 3D (łącznie z zoomem i możliwością przełączenia się na widok FPP!). To, że stacja żyje własnym życiem, w Startopii widoczne jest już na pierwszy rzut oka!

A że stacji ma być w dodatku kilka, a do tego wiążąca całość niezgorsza historia - eh, gdyby tak jeszcze czasu na to wszystko starczało...


POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
Capt. McMullen
U.S. ARMY
ENEMY ENGAGED
RAH-66 COMANCHE
VERSUS
KA-52 HOKUM
empire INTERACTIVE
wkrótce w sprzedaży
za 99 zł
TopWare INTERACTIVE
Razorworks
Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl
©2000 Entertainment International UK Limited. Empire is a registered Trade Mark of Entertainment International (UK) Limited.

Airfix Dogfighter

Wszystko zaczęło się w 1939 roku, kiedy to węgierski Żyd Nicholas Kove założył w Londynie przedsiębiorstwo produkujące tanie zabawki. Jako że gumowe produkty wypełnione były powietrzem, nazwano je Airfix. Dziś nazwę tę doskonale znają modelarze z całego świata. Nie wszyscy wiedzą jednak, iż zanim firma stała się potentatem w dziedzinie modelarstwa, była największym w Wielkiej Brytanii producentem plastikowych grzebieni.

Łukasz Bonczol

Zastanawiacie się zapewne, co może łączyć plastikowe modele, a tym bardziej grzebienie, z grami komputerowymi. Przyznaję, niektórzy czytelnicy po przeczytaniu wstępu mieli prawo przerwać na chwilę lekturę, aby upewnić się, czy na okładce rzeczywiście widnieje logo CD-Action, a nie przykładowo "Modelarza" lub "Fryzjera Polskiego". Wyjaśnienie zagadki jest proste. Otóż Airfix postanowił użyczyć licencji firmie produkującej gry. Dzięki temu w nasze ręce trafi już wkrótce całkiem interesująca pozycja.

Każdy, kto zajmował się w dzieciństwie sklejaniem plastikowych modeli (najczęściej samolotów), przyzna, że nieraz zapragnął, aby jego cacka choć na chwilę "ożyły" i polatały trochę po pokoju tudzież stoczyły małą wojnę. Niekiedy pragnienie to było silniejsze od chęci kolekcjonowania miniaturowych arcydzieł. W takim wypadku co bardziej porywczy osobnicy pomagali swoim dziełom w zdobyciu przestworzy. Czasem odbywało się to przy wykorzystaniu siły grawitacji (dla niewtajemniczonych mała podpowiedź - posiadanie balkonu na dziesiątym piętrze znacznie ułatwiało zadanie), a czasem za sprawą petardy, pełniącej rolę silnika odrzutowego... Nietrudno się domyślić, że dziewiczy lot takiego statku powietrznego był zarazem ostatnim (resztki znajdowało się na podwórku jeszcze przez parę tygodni).

Amatorzy tego typu rozrywek mogą już zacząć zacierać ręce, bowiem nowoczesna technika komputerowa otwiera przed nimi zupełnie nowe możliwości. W Airfix Dogfighter modele nie tylko latają, ale także strzelają z karabinów i odpalają rakiety! Wszystko to zrealizowane jest w konwencji nieskomplikowanej strzelaniny, w której obserwujemy samolot z tyłu (czyli tak, jakbyśmy trzymali go w ręku; widok z kokpitu jest z wiadomych powodów niedostępny). Kampania rozgrywa się w opuszczonym przez dorosłych domu, w którym pewien psotny brzdąc postanowił zabawić się swymi modelami w wojnę, a konkretnie drugą wojnę światową. Gracz może opowiedzieć się po stronie zarówno aliantów, jak i państw osi; w kolejnych misjach pokieruje kilkunastoma modelami samolotów i przyczyni się do zwycięstwa którejś ze stron. Podczas przeprowadzania nalotów i toczenia pojedynków powietrznych nieraz zdarzy nam się uszkodzić jakieś domowe sprzęty (szczególnie szklane i porcelanowe). W zasadzie to warto zająć się tym procederem planowo i systematycznie, ponieważ dużo przedmiotów (np. wazonów i pucharów) zawiera wewnątrz różne power-upy w postaci odnowy życia czy uzupełnienia zapasu amunicji. Oprócz tego opłaca się zbierać także porozrzucane po całym domu modele, instrukcje budowy, klej, farby modelarskie oraz inne akcesoria. Szkoda tylko, że otrzymujemy za nie jedynie punkty. O wiele ciekawiej byłoby, gdyby pełniły one funkcję surowców do budowy nowych maszyn. Wtedy gracz musiałby o nie walczyć z komputerem i zabawa byłaby bardziej urozmaicona.

Airfix Dogfighter

Paradox Entertainment/Vision Park/UDS

Jak już wspomniałem, polem bitwy jest dom. Zdawałoby się, że to niewielka przestrzeń dla walki. Kiedy jednak weźmiemy pod uwagę skalę, w jakiej toczy się plastikowa wojna, okaże się, iż jest gdzie polatać. Salon, kuchnia, piwnica, strych i pokoje czekają na odkrycie przez ciekawskich graczy. Z czasem akcja przeniesie się nawet do ogrodu! Mimo wszystko zawsze przychodzi taki moment, w którym gra staje się nudna. Autorzy AD przygotowali na taką ewentualność coś specjalnego - edytor, za pomocą którego możemy dowolnie zmieniać zabudowę i wystrój wnętrz. Graczom pozwolono także na ingerencję w wygląd samych modeli. Niestety, nie można ich samemu pomalować, a jedynie wybrać jeden z gotowych wariantów kamuflażu. Nie dotyczy to natomiast kalkomanii, dających się dowolnie edytować - granice wyznacza tylko fantazja. Z pewnością ułatwi to weryfikację celów w rozgrywce wieloosobowej.

Jeżeli kiedykolwiek bawiliście się swoimi modelami razem z kolegą, to wiecie, jakie to nastręcza problemy. Nie dość, że w trakcie powietrznych pojedynków plączą się ręce, to jeszcze niemożliwa jest jednoznaczna ocena zwycięstwa (trafiłem cię! A wcale że nie!). Opcja multiplayer w Airfix Dogfighter wyeliminuje wszystkie te niedogodności.

Zapewne ciekawi was, jakie samolociki będziemy mogli sobie powyciskać? W AD znajdziemy najbardziej reprezentatywne wytwory przemysłu lotniczego z okresu drugiej wojny. Więcej nie zdradzę, bo w końcu muszę coś pozostawić osobie, która za jakiś czas pisać będzie recenzję;)...

Jak by nie patrzeć, pomysł na zrobienie gry o plastikowych samolotach okazał się całkiem świeży i nowatorski (mimo iż zbliżony do Army Men). Airfix Dogfighter, choć jest tylko strzelaniną, postawi przed lotnikami zupełnie nowe wyzwania. Aby zwyciężyć, nie wystarczy tu tylko strzelać - trzeba jeszcze nieźle główkować (i to szybko!). Lot wśród rozmaitych rupieci należy planować z wyprzedzeniem, tak aby nie wpakować się w jakiś kąt, z którego nie można będzie wylecieć bez uprzedniego uszkodzenia samolotu.

Zręcznościówka z modelami samolotów w roli głównej zapowiada się nieźle. Mimo to ja tam wolę tradycyjne modele. Żadna gra nie zastąpi tego wspaniałego hobby, które wyrabia spokój, cierpliwość, precyzję, pogłębia dążenie do doskonałości. Miejmy nadzieję, że pod naporem komputerowej rozrywki przyszłe pokolenia o nim nie zapomną. □

Ostatnio coraz częściej trafia się na produkty będące połączeniem różnych gatunków. Ponieważ każdy z szeroko rozumianych gatunków gier komputerowych ma swoje wady i zalety, rzecz w tym, by umiejętnie połączyć je tak, by zachować zalety, a pozbyć się wad. Trochę z tym tak, jak z tą anegdotą, w której jedna z czołowych gwiazd ekranu, piękna... no, nieważne... zaproponowała Einsteinowi wspólne poczęcie dziecka, które odziedziczywszy po mamusi urodę, a po tatusiu intelekt byłoby nie do pobicia na wszystkich polach. Einstein odpowiedział, że sprawa godna jest rozwagi, warto się jednak zastanowić, co będzie, jeżeli dziecina odziedziczy urodę po tatusiu, a intelekt po mamusi...

El General Magnifico

Wszystko to przypomniałem sobie, kiedy dostałem do oceny wersję beta gry Kingdom Under Fire (dla oszczędności będziemy nazywać ją od tej pory KUF). Jest to gra, w której średniowieczni rycerze sprzymierzeni z elfami walczą przeciwko ogrom i orkom. Oczywiście po jednej i po drugiej stronie występują Herosi. Gdybym miał grę określić gatunkowo, rzekłbym, że jest to RTS z elementami RPG (albo RPG, w którym możesz rozegrać kilka kampanii z wybranym bohaterem jak w RTS-ie). Rozgrywki w trybie RPG rozwijają sylwetkę bohatera - co jest swoistym nowum w tej dziedzinie.

Tryb RTS możesz rozgrywać na dwa fronty - jako członek Sojuszu Ludzi (Human Alliance) albo Kręgu Mroku (Dark Region). Każda ze stron ma przeróżne jednostki, o innych możliwościach. Rozmaite plemiona mają różne indywidualne cechy, wznoszą sobie tylko właściwe konstrukcje i budowle, tak więc strategia gracza zależna będzie od dokonanego przezeń wyboru. Nowa kombinacja klawiszy kontrolnych pozwolić ma na skuteczniejsze niż w dotychczasowych grach wykorzystywanie możliwości stworzonych graczowi przez twórców.

Grę zaprojektowano tak, by pozwolić graczowi na samodzielne znajdowanie rozwiązań - a cel można osiągnąć na kilka sposobów i nie wszystkie są oczywiste. W tym sensie gra różni się od innych RTS-ów, gdzie wszystko było aż do bólu oczywiste - znajdź źródło surowca, zbuduj kopalnię (rafinerię, żniwiarkę), zacznij wydobywać surowiec, obstaw teren wydobycia umocnieniami, zacznij szkolenie (budowę) nowych jednostek... udoskonal już posiadane... Tu będzie nieco inaczej. W trybie Multiplayer będziesz mógł spróbować gry przez Internet albo w sieci lokalnej (do ośmiu graczy jednocześnie), a także zapoznasz się z takimi trybami gry, jak Melee, Ladder, League i Tournament.

Tryb RPG

W grze można wykorzystać tryb RPG na dwa sposoby - możesz grać jako samotnik i ze wszelkimi problemami ścierać się w pojedynkę, możesz też spróbować trybu Multiplayer-RPG i, połączywszy się z innymi przez Internet, spróbować grać "wespół w zespół". Decydując się na ten tryb będziesz penetrować wielopoziomowe lochy (tło inne niż to oglądane przez ciebie w RTS-ie) i dostaniesz do użytku zupełnie inny interfejs.

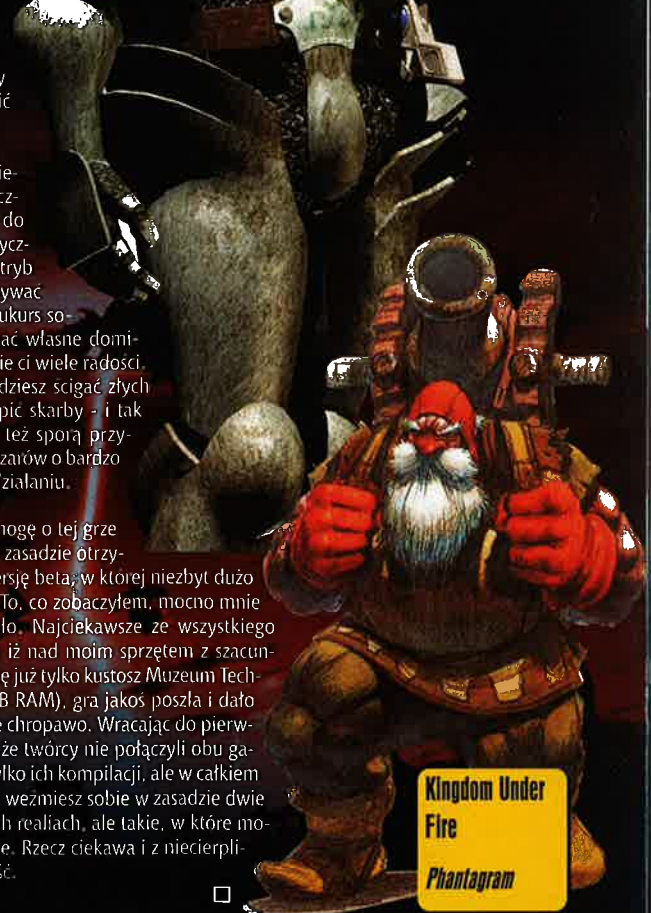
Do wyboru będziesz miał 7 Herosów, 10 Herosów pomniejszych, a także rozmaitych Wojowników, Łuczników itd... Z tych postaci sformujesz drużynę, przed którą zazwyczaj stanie konkretne zadanie - np. zanieść jakąś wiadomość, pojmać jakiegoś typa lub temu podobne sprawy. Każda z postaci może się rozwijać i osiągać wyższe poziomy wtajemniczenia, każda też ma własne sposoby walki i czary. Wszystkie walki rozgrywają się w czasie rzeczywistym.

Możesz ten tryb wykorzystać jako Death Match albo rozpocząć współpracę z innymi, podejmując się jakiegoś questu.

Jeśli ciekawi cię świat, w jakim to wszystko się dzieje, to powiemy tyle: dawno, dawno temu, kiedy światem władał okrutny Lich (czarodziej tak zły i okrutny, że nawet śmierć o nim zapomniała) Keeliani, siedmiu Herosów Xom udało się do starego smoka Nible, by znaleźć sposób na pokonanie Licha. Jeden z nich (Rick Gornik, późniejszy Rick Krew) został podczas tej wyprawy zabity, a jego towarzysze za zgodą starego smoka (który im użyczył mocy własnego serca) wskrzesili go. Wskrzeszony stał się Krwią i posiadł całą magiczną moc starego Nible'a. Rick przeciwstawia się wysiłkom potężnej rodziny magów Hextoru, chcąc podbić cały kontynent Berisiah i obudzić znów moce czarnej magii.

Wszystko to dzieje się w świecie przypominającym graficznie NOX - z tym, że masz do dyspozycji mapkę, jak w klasycznym RTS-ie. Jeśli wybierzesz tryb RTS, będziesz musiał dokonywać podbojów, przychodzić w sukurs sojusznikom czy rozbudowywać własne dominium, co przyniesie ci wiele radości. W trybie RPG będziesz ścigać złych czarodziejów, tropić skarby - i tak dalej. Dostaniesz też sporą garść rozmaitych czarów o bardzo spektakularnym działaniu.

Niewiele więcej mogę o tej grze powiedzieć, bo w zasadzie otrzymałem do ręki wersję beta, w której niezbyt dużo dało się zdziałać. To, co zobaczyłem, mocno mnie jednak zaciekawiło. Najciekawsze ze wszystkiego było to, że mimo iż nad moim sprzętem z szacunkiem pochyliłby się już tylko kustosz Muzeum Techniki (P233, 64 MB RAM), gra jakoś poszła i dało się pograć - choć prawda, że chropawo. Wracając do pierwszych zdań - wydaje mi się, że twórcy nie połączyli obu gatunków w jeden, dokonali tylko ich kompilacji, ale w całkiem udany sposób. Kupując KUF weźmiesz sobie w zasadzie dwie gry, osadzone w tych samych realiach, ale takie, w które możesz grać zupełnie oddzielnie. Rzecz ciekawa i z niecierpliwością będę czekał na całość. □



Po Earth 2140 wydawało się, że wojna między Lunar Corporation, Eurasian Dynasty i United Civilized States wygaśnie, a konflikt zostanie definitywnie rozstrzygnięty. Wojna przeciągnęła się jednak i nikt nie uzyskał miażdżącej przewagi. Jest rok 2150; działania wojenne na Ziemi zamierają, lecz Lunar Corporation rozpoczyna na księżycu ściśle tajne badania. Informacja o tajemniczym projekcie dociera jednak na Ziemię. Projekt zostaje określony kryptonimem "SunLight". Potężna armada statków kosmicznych z UCS wyrusza w stronę księżyca, aby poznać przyczyny, dla których Lunar Corporation tak bardzo zaangażowała się w te badania...

Inquisitor

Tak właśnie rozpoczyna się kolejna batalia, którą nazwano The Moon Project.

Wybierając nowe środowisko dla działań wojennych, specjaliści z TopWare Interactive poszli jednocześnie trochę na skróty. Oczywiście działania na Księżycu są jak najbardziej usprawiedliwione, jednak specyficzna struktura powierzchni naszego satelity nie stanowi zbyt atrakcyjnego tła. W ciągu pierwszych kilku godzin gry nie ma to większego znaczenia, jednak po pewnym czasie monotonne szarości zaczynają dawać się we znaki. Ponieważ pojazdy i konstrukcje w The Moon Project również wymalowano brązami i szarościami, gra stopniowo staje się przytłaczająca i nużąca. Oczywiście to jedynie moje subiektywne odczucie (tym bardziej, że ostatnio zagrywałem się w Starcrafta), choć może i Wam da się we znaki zbyt metaliczny posmak The Moon Project.

Obraz z kilku kamer pozwala na lepszą kontrolę i wygodniejszą obserwację naszego terytorium oraz infrastruktury.

The Moon Project to oczywiście nie tylko nowe otoczenie. Przede wszystkim dostaliśmy ponad 30 nowych misji, nowe budynki i jednostki, a także niezliczoną liczbę map z potyczkami zarówno dla jednego, jak i dla wielu graczy. Niektóre mają bardzo sugestywne tytuły, jak np. "San Francisco", "Amsterdam", "Monachium" czy "Wiedeń". Jeżeli jednak myślicie, że traficie do San Francisco i pojeździcie tamtejszymi słynnymi tramwajami, na pewno się rozczarujecie. Wspomniane miasta to tylko nieliczne, zakopane w ziemi ruiny. Jeżeli plansze nie przypadną Wam do gustu, zawsze można skorzystać z edytora map. Narzędzie zostało uaktualnione; z palety budynków, tekstur i ruin wybierzemy o wiele więcej pozycji. Jest też narzędzie do tworzenia własnych sztandarów i wprowadzania zmian interfejsu gry. Zupełną nowość w The Moon Project stanowi natomiast EartgC, czyli język skryptowy umożliwiający projektowanie kampanii oraz edycję zachowania się i parametrów jednostek. W wersji beta, którą testowaliśmy, znalazło się również parę bugów, ale nie będę o nich na razie pisał, licząc, że w finalnym produkcji ich nie znajdziemy. Wspomniane wcześniej nowe pojazdy i jednostki pojawiły się m.in. w związku ze zmianą otoczenia i planety. Dla przykładu, cargo "Salamander" jest nowym transportowym pojazdem UCS, który został zaprojektowany specjalnie dla operacji Moon na Księżycu. Zdradzę też małą tajemnicę dotyczącą "Project SunLight": jest to wyjątkowe działo; aby funkcjonowało, potrzebne jest centrum kontroli. Pełna obsługa armaty Lunar Corporation wymaga przynajmniej czterech budynków połączonych poprzez sygnały satelitarne.

Dla tych, którym słoń nie nadepnął na ucho, dobrą informacją będzie to, że w The Moon Project pojawiły się zupełnie nowe motywy muzyczne. Trzeba przyznać, że niesamowita ścieżka dźwiękowa dobrze podkreśla mroczny, zimny klimat księżycowego globu. Poza wspomnianymi nowinkami na płytce znajdziemy również trochę smakowitych kąsków bonusowych. Są to animowane wygaszacze ekranu, wideoklip z hitem techno "Escape from the Blue Planet", tapety Windows itd.

Podsumowując, wersja beta The Moon Project pozwala stwierdzić, że ostateczny produkt powinien przypaść do gustu fanom RTS SF. The Moon Project to może nie rewolucyjna, ale na pewno bardzo udana kontynuacja Earth 2140. Masa nowych rozwiązań i propozycji sprawia, że gra się po prostu dobrze. Scenariusze są przemyślane i ciekawe. Ciężko więc się rozstać z misją na Księżycu z własnej woli. Przed dokonaniem ostatecznej oceny należy jednak poczekać na The Moon Project w pełnej, komercyjnej wersji. Na razie możecie wyjrzeć wieczorem przez okno i poszukać jasnej tarczy księżyca...:). □

The Moon Project

TopWare/ Interactive

- koszty pocztowe 7.95 zł
- ceny zawierają Vat
- płatność przy odbiorze
- czas dostawy 2-7 dni roboczyc
- możliwość dostawy w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- gwarancja zabezpieczenia przesyłki
- pracujemy pn-pt 8-18, sobota i niedziela 9-17.

tel./fax (022) 863 37 12

tel. (050) 258 89 22

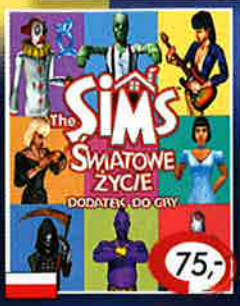
e-mail: sklep@gralnia.com 03-996 Warszawa 131 skr. pocztowa 59

STREFA

gralnia.com

115,-

145,-



75,-

29,-

89,-

65,-

grAj oszczędnie

SPECJALNA

ACE VENTURA PL	59	FAUST PL	72
ADAŚ I PIRAT BARNABA PL	59	FIFA 2001 PL	115
AGE OF EMPIRES PL	196	FIFA 2000	72
AGHARTA PL	49	FIFA 98	55
AIRLINE TYCOON PL	61	FINAL FANTASY VIII	145
AIRPORT	149	FLOJD -PL (4 CD)	45
ALIEN VS PREDATOR + MISJE	109	FREESPACE 2 PL	72
AMERZONE PL	92	GARFIELD-TWOJE KOMIKSY PL	39
ANNO 1602 PL	91	GRAND PRIX 3	95
ATLANTIS 2 PL	75	GRAND THEFT AUTO 2 PL + koszulka	95
ATLANTIS PL	37	GRUND CONTROL	149
AZTEC PL	61	GUNSHIP	90
BROKEN SWORD 2 PL	55	HALF - LIFE GOLD	92
BSALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY	149	HALF LIFE GENERATION	149
C & C TIBERIAN SUN	99	HALF LIFE OPOSING FORCE	92
C & C TIBERIAN SUN-FIRESTROM	69	HEROES OF MIGHT & MAGIC III ARMAGE--DDON'S BLADE PL	49
C&C RED ALERT 2	112	HIDDEN & DANGEROUS + MISJE	94
CASE CLOSED PL	59	HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL	79
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000	110	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2(PL)+MISJE	95
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + LIGA POL.PL	61	HUGO PI + KOSZULKA	95
CARMAGEDON 2000 TDR	95	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL	62
COLIN MCRAE RALLY	95	HOPKINS FBI PL	60
COLIN Mc RALLY 2	TEL	HOME WORLD CATACLYSM	155
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	95	ICEWIND DALE PL	95
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	95	IMPERIUM GALAKTICA 2	109
CONFLICT FREESPACE PL	43	MPERIUM GALAKTICA 1	49
CORSAIRS PL	69	INTERSTATE 82	90
CROC 2	109	INVICTUS PL	73
CREATURES 2	62	JACK ORLANDO PL	45
CREATURES 3	95	JAGGED ALLIANCE 2 PL	62
DAIKATANA	129	JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYG. PL	44
DEUS EX	129	JAZZ JACKRABBIT 2 PL	44
DIABLO	65	KISS PSYCHO CIRCUS	149
DIABLO 2 PL	145	KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU PL	95
DIABLO HELFIRE	42	KINGPIN	95
DIE HARD TRILOGY 2	119	KNIGHTS AND MERCHANTS PL	40
DRIVER	92	KONUNG-LEGENDA PÓŁNOCY PL	95
DUKE NUKEM 3D+MISJE	55	KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA PL	59
DUNE 2000	49	LARY PL 7	75
DUNGEON KEEPER 2 PL	55	LEGO CREATOR PL	92
EARTH 2150 PL	85	LEGO RACER PL	92
EMERGENCY PL	42	LEMINGS PAK PL	42
FARAON PL	149	LEW LEON PL	42
LIGA POLSKA MAN. 2000 PL	94	SETTLERS III-MISJA AMAZONEK PL	52
LOMAX PL	42	SHOGUN PL	110
MDK 2+MDK 1 PL	75	SIDREY 2000	129
MESSIAH PL	26	SIM CITY 2000	59
MIDNIGHT & MAGIV VII PL	79	SIM CITY 3000 PL	59
MIGHT & MAGIC VIII	TEL	SIM CITY 3000 PL + POPULUS PL	100
MIGHT & RACING	65	SIN	69
MORTYR PL + koszulka	59	SOLIDER OF FORTUNE	179
NA KŁOPOTY PANTERA PL	76	STAR WARS: EPISODE I : PHANTOM MENACE	95
NBA LIVE 1999	59	STAR WARS: EPISODE I : RACER	95
NBA LIVE 2000	75	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	TEL
NBA 2001	109	STARCRAFT	93
NEED FOR SPEED PORSHE CHEL	109	STARCRAFT BROOD WAR	75
NEED FOR SPEED 3	69	SUB MARINE TITANS PL	95
NEED FOR SPEED 4	79	STAR TREK -NOWE ŚWIATY PL	75
NASCAR 2000	72	SUPERBIKE 2000	75
NHL 99	59	SWAT 3 + MISJE	149
NHL 2000	75	SYSTEM SHOCK 2	59
NHL 2001	115	THE SIMS PL	109
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS	49	THE SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE PL	65
ODYSEYA W POSZUKIWANIU ULISSESA PL	75	THE SETTLERS IV PL	95
OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL	59	THEOCRACY PL	85
PANZER COMMANDER	62	TOCA 2 TOURING CARS	95
PANZER GENERAL 3D	93	TOMB RAIDER I	95
PANZER GENERAL II	62	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	95
PLANE SCAPE: TORMENT PL	149	TOMB RAIDER III + MISJE	95
PIZZA SYNDICATE PL	59	TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION	95
POMPEI PL	72	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	55
PRINCE OF PERSIA 1 i 2	62	TRAITORS GATE PL	74
PRINCE OF PERSIA 3D	69	TZAR-CIĘŻAR KORONY-PL	62
PRO PINTBAL-FANTASTIC JOURNEY	59	ULTIMA ON LINE RENA ISSANCE	99
QUAKE 3 ARENA	179	UNREAL TOURNAMENT	95
RAILROAD TYCOON DE LUXE	89	UNREAL TOURNAMENT - - EDYCJA KOLEKCJONERSKA	119
RAILROAD TYCOON 2 PL	93	UNREAL	49
RALLY CHAMPIONSHIP	49	VAMPIR	189
RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL	94	WARCORDS BATTLE CRY	95
RETURN TO KRONDOR	39	WARCRAFT II DELUXE EDITION	64
REZERWOWE PSY PL	45	WARHAMER CHAOS GATE	62
RIVEN	60	WEHIKUŁ CZASU PL	74
ROLLER COASTER TYCOON PL	59	WING COMMANDERS PROPHECY	59
ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL	38	WORMS ARMAGEDDON PL	64
SAGA GNIEW WIKINGÓW PL	59	WW 2 FIGHTERS	59
SETTLERS I PL	20		
SETTLERS III +NOWE MISJE PL	142		

69,-

109,-

109,-

129,-

109,-

59,-

149,-

49,-

149,-

109,-

99,-

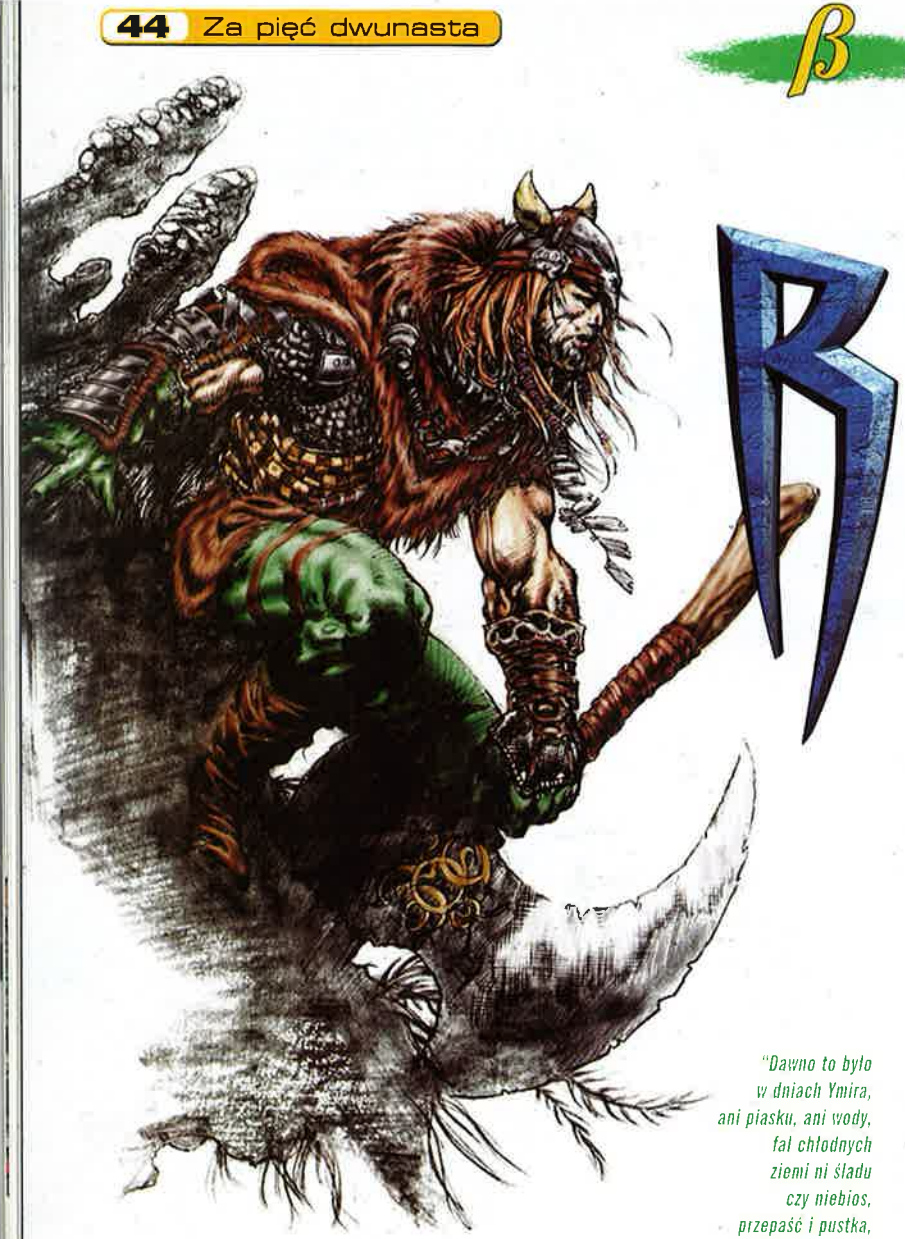
59,-

109,-

119,-

89,-

75,-



RUNE

"Dawno to było
w dniach Ymira,
ani piasku, ani wody,
fal chłodnych
ziemi ni śladu
czy niebios,
przepaść i pustka,
ani źdźbła trawy." *

Ulver

Po raz pierwszy przeczytałem o tej grze ponad półtora roku temu na jakimś serwisie informacyjnym w sieci. Troszkę później ujrzałem (via press-pack) kilka screenów i od tamtej pory zachorowałem na Rune. Gra HeadGames śniła mi się po nocach, marzyłem o wcieleniu się w postać Ragnara, a nawet miałem wizję recenzji (i nadal mam; poczekajcie na recenzję, a się przekonacie). Wreszcie po długich, ciągnących się w nieskończoność miesiącach oczekiwania, dzięki uprzejmości polskiego dystrybutora gry, do moich rąk trafił krążek z napisem "Alpha press build of Rune".

Zacznę od razu bez zbędnego przynudzania o fabule. Na to przyjdzie czas, kiedy będę pisał recenzję. Wersja Rune, którą otrzymaliśmy, zawiera tylko trzy poziomy, a mianowicie Hel, Mountainside i Thorstadt. Jest to więc coś więcej niż demo, a mniej niż beta. A mimo to Rune rozwaliło mnie i zmusiło do gry 24/7. Ludziska, tak krwawej i zarazem grywalnej gierki nie widziałem chyba w życiu! Jak być może pamiętacie z zapowiedzi, którą napisałem kilkanaście numerów temu, Rune jest action-adventure TPP w stylu Heretic 2 czy Tomb Raider. Tyle, że obie te gry przy arcydziele programistów HeadGames sprawiają wrażenie przygotowanych przez amatorów (już widzę oburzenie wielbicieli długonogiej Lary). Niby nie jest to gra oryginalna. Idziesz, machasz mieczem czy toporem, otwierasz kraty, omijasz pułapki itp. Ot, Ragnar to taki męski odpowiednik Lary włóczący się po krainach znanych z mitologii nordyckiej. Zwykła sieczka, ale spróbujcie zagrać w Rune, a zapomnicie o całym świecie. Obudzi się w Was zew krwi i pragnienie umoczenia ostrza miecza w posoce potworów. Co wpływa na tak wielką grywalność Rune?

Zacznijmy od uzbrojenia, jakim dysponuje Ragnar. Arsenał wszelkiej maści toporów, mieczy i maczug jest imponujący. Mało tego, za broń może również posłużyć płonąca pochodnia, a nawet ucięta przeciwnikowi ręka! Razem aż osiemnaście broni plus Rune Power, czyli boska moc run, która daje Ragnarowi dodatkową siłę w obronie lub ataku (coś jak szał bitewny Bloodlust u Berserków) albo zdolność obłaskawiania potworów. Zależy to od broni, jaką trzymasz w danej chwili w ręku, oraz od poziomu Rune Power. Podnosi się on wraz z zabijaniem kolejnych przeciwników. Jednak nawet bez Rune Power

ROBIMY REWOLUCJĘ

GRY KOMPUTEROWE W NOWYM OPAKOWANIU!

TRWAŁE! EKSKLUZYWNE! WYGODNE!

Najnowszy światowy standard!

W KOŃCU...

GRY TO MY!

im GROUP

http://www.imgroup.com.pl

walczy się wspaniale. Ciosy zadaje się za pomocą przycisków myszki i kombinacji klawiszy kierunkowych. W zależności od rodzaju cięcia można zadać przeciwnikowi przeróżne rany. Po krótkim treningu nie ma kłopotów z obcięciem głowy czy też uzbrojonej w topór łapy lub innej części ciała. Oczywiście takiego mocno okaleczonego potwora należy niezwłocznie dobić, aby się nie męczył. Najlepiej ścinając mu łeb. Nasz bohater dysponuje nie tylko bronią ofensywną. Do obrony służy Ragnarowi tarcza noszona w drugiej ręce. Zasłona, cios z prawej, zasłona, cios pionowy od głowy aż do pasa potwora - i z rozprutego przeciwnika tryska gorąca posoka. Czy nie pisałem już, że walka w Rune jest wspaniała? Niesłuchanie ekscytująco walczy się również pochodnią. Nie wspominając już o tym, jak uroczo pali się potraktowany płomieniem z pochodni potwór.

Spora w tym także zasługa potworów. Dobrze uzbrojone, z reguły odważnie atakują będąc w przewadze liczebnej i umiejętnie się bronią, kiedy trzeba. Oczywiście Gobliny można wykończyć w większości wypadków jednym ciosem, ale gdy atakują gromadą, łatwo jest polec. Co innego taki śnieżny Wendol. Ten potężny jegomość nie dość, że jest odporny, to jeszcze potężnymi łapami szybko potrafi zakończyć żywot Ragnara. Ranne potwory uciekają w przerażeniu albo zrezygnowane czekają na zadanie ostatecznego ciosu. Możesz się także spodziewać częstych ataków z zaskoczenia z tyłu, z boku, zza krzaka itd. Jak już wspomniałem, przygodę naszego Wikinga często uatrakcyjniają sprytne pułapki. Raz są to spadające z sufitu kamienie, kiedy indziej Ragnar źle postawi nogę i przygniata go naszpikowana kolcami ściana. Wyliczać można bez końca. Zagadki, jakie napotyka się w Rune, nie należą do zbyt trudnych. Autorzy zdecydowanie postawili na rąbankę i nie zawracają graczowi głowy trudnymi dylematami. I bardzo dobrze, bo dzięki temu grywalność jest pierwszorzędna.

Graficzna strona Rune spowodowała u mnie niekończący się potok "ochów" i "achów" oraz lawinę przekleństw wyrażających uznanie dla grafików Head-Games. Nic to jednak dziwnego, jeśli weźmie się pod uwagę, że na potrzeby Rune został wykupiony engine Unreal, który dodatkowo przeszedł pewne modernizacje. Trzy plansze dostępne w otrzymanej przez nas wersji całkowicie różnią się od siebie. Hel to część krainy zmarłych Muspelheim i Ragnarowi przychodzi przemykać się po korytarzach jakiegoś zamku czy też raczej lochów. Pełno tutaj zapadni i innych pułapek. Te lokacje kojarzą mi się z pierwszym Kwakiem, ale graficznie nie ma co tych dwóch porównywać. Taką cudowną grę świateł i szczegółowość mógł zapewnić jedynie engine Unreal.

Grając czułem się, jakbym faktycznie przemierzał mroczne korytarze średniowiecznej warowni. Zdecydowanie inny klimat oferuje plansza Mountainside. Wygląd tej krainy powoduje, że temperatura wokół monitora spada o kilka stopni. Wszędzie tylko śnieg i lód. Nawet woda w jaskiniach jest skuta lodem. Swoją drogą pięknie wygląda ten lód i odbicie Ragnara w nim. Trzecia plansza to wioska Mrocznych Wikingów. Przypomina ona trochę wioski z Hexena 2 lub Heretica 2, ale klimat jest kilkakrotnie bardziej zawiesisty. Wszystkie te trzy jakże różne poziomy mają jednak kilka wspólnych cech. Pierwsza to dbałość o szczegóły. Ślady na śniegu, pokrywający się krwią ubiór i miecz Ragnara, runiczne napisy na broni bohatera, bardzo szczegółowe postacie wrogów, świetna gra świateł itp. Po drugie klimat. Pomijając fakt, że jestem szurnięty na punkcie Wikingów, każdy po zagraniu w Rune przez chociażby pięć minut będzie musiał przyznać, iż gra ta ma fantastycznie mroczny i wikingowski klimat. Przejmujący chłód bije z każdego cala monitora. Arghhh... tego nie da się opisać, tego trzeba doświadczyć! Wreszcie po trzecie - dostępne plansze są majstersztykiem pod względem projektu. Po prostu programiści przy ich tworzeniu wykazali się dużą wyobraźnią i wyczuciem. Nie gorszy od grafiki poziom reprezentuje muzyka i dźwięk. Aczkolwiek muszę zaznaczyć, że w testowanej wersji ścieżka audio była jeszcze na etapie tworzenia i nie wszystko było mi dane usłyszeć. Jednak to, czego miałem okazję doświadczyć, wprawiło mnie w zachwyt. Utwory muzyczne są wyśmienicie dopasowane do klimatu gry. A odgłosy? Świst miecza czy topora przeszywający powietrze długo jeszcze po zakończeniu gry kołacze się po głowie. Podobnie jak wycie wilków ciągnące się gdzieś z oddali, jęki umierających wrogów i upadające członki martwych potworów. Kto wie, czy czasem nie będziemy mieli do czynienia z najlepszą ścieżką dźwiękową w historii komputeryzacji?

Chociaż miałem do czynienia z bardzo wczesną wersją, to buraków było niewiele. Ot, sporadycznie jakiś trup albo jego część przeleciała przez ścianę albo chwilami zanikała muzyka. To wszystko. Boję się zatem myśleć, jak będzie się prezentować Rune po ukończeniu. Jak dla mnie, to już murowany kandydat do gry roku 2k. Może jeszcze za wcześnie na takie osądy, ale po tym, co ujrzałem, a nade wszystko biorąc pod uwagę radość, jaką sprawiła mi każda chwila spędzona na machaniu mieczem, jestem prawie w stu procentach przekonany, że na tę grę warto było czekać półtora roku. Na takie cudeńko mógłbym poczekać nawet kolejne kilkanaście miesięcy. Strzeżcie się Ragnara! Być może w tej chwili stoi za Wami z Mjolnirem w ręku... □

"Kiedy wiatry powołają mnie
Wzniosę mój miecz z dumą
Pełen nienawiści i agonii
Przez burze pojadę
Strach nie jest jeszcze mi znany
Walcz ze mną i zobacz
Krew Wikinga płynie we mnie
Będę zdobywcą." **

* - trzecia strofa wiersza Volospa (Wróżba Wolwy) autorstwa Snorri Sturlusona. Źródło: Else Roesdahl, "The Vikings". Wydanie polskie: Wydawnictwo Marabut 1996.
** - strofa z utworu Einherjer "The Conquerer" z płyty "Dragons Of The North" (Napalm Records, 1996). Słowa: Frode Glesnes.

Rune
Gathering Of Developers

TOTALUS FOOTBALLIUM

GOTOWY?
NIE ZWLEKAJ – PRZEBIERAJ SIĘ
– TO JEST FIFA 2001.

EA SPORTS

SZCZYTOWE OSIĄGNIĘCIE
PIŁKI NOŻNEJ
NADCHODZĄCEGO TYSIĄCLECIA.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™
EASPORTS.COM

EA SPORTS NHL 2001 · EA SPORTS NBA LIVE 2001 · EA SPORTS F1 MANAGER · EA SPORTS FOOTBALL MANAGER THE E.A. PREMIER LEAGUE 2001

PC CD

GRACZU!!! KUP, Zagraj, wyślij kupon... i WYGRAJ! Kupując jedną z 5 gier z serii EA Sports 2001 (NHL, FIFA, NBA, Superbike, F1) będziesz brał udział w losowaniu wspaniałych nagród. Czekają na Ciebie pady: Thrustmaster Dual Power, Thrustmaster Digital, gry i wiele niespodzianek.
WWW.IMGROUP.COM.PL

Kapitan Pazur

Uwielbia go wielu... boją się wszyscy. Kapitan Pazur niepodzielnie panujący nad wodami Siedmiu Mórz to prawdopodobnie największy pirat Królestwa Zwierząt. Jego odwaga? Legendarna. Jego wspólnicy? Lojalni do śmierci. Jego pazury? Hm... Powiedzmy tylko, że paru marynarzy ma trwałą pamiątkę po jego ostrych jak brzytwa szponach.

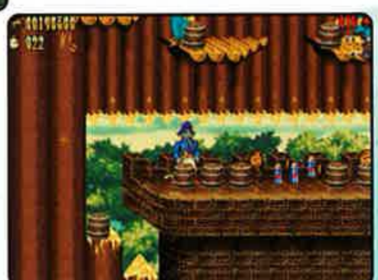
Inquisitor

Wielu próbowało pochwycić słynnego pirata, jednak nikomu się to nie udało. Do czasu. Pewnego dnia statek Pazura został przechwycony i zatopiony przez kapitana La Rauxe - wysokiego rangą oficera w służbie Jego Królewskiej Mości, nadętego i pozbawionego skrupułów psa. Sam Pazur i jego załoga trafili do więzienia La Roca.

W swojej zimnej i wilgotnej celi Pazur odkrywa list napisany przez Edwarda Tobina, byłego więźnia, straconego za zbrodnie przeciw Koronie. List Tobina opisuje Amulet Dziewięciu Istnień - mistyczny artefakt, który, według legendy, obdarza swojego właściciela niemalże wiecznym życiem. Obietnica przygody sprawia, że Pazur odzyskuje nadzieję i ucieka z więziennej celi, aby rozpocząć poszukiwania brakujących klejnotów Amuletu Dziewięciu Istnień...

Graficznie gra zbudowana jest na trzech, niezależnie przewijanych od siebie planach. Dzięki tej sztuczce obraz wydaje się przestrzenny.

Kapitan Pazur to niemal klasyczna platformówka 2D. Technicznie stoi niewiele wyżej od legendarnego Another World, lecz nie zmienia to faktu, że gierka przysysa odbiorcę do monitora na długie godziny. W przeciwieństwie do takich tytułów, jak Alien Rampage, nie epatuje brutalnością i przemocą. Jest raczej zbliżona do Super Froga, a więc przeznaczona dla każdego odbiorcy, ze szczególnym wskazaniem na dzieci. Kapitanowi Pazurowi nie przyświeca tak ambitny cel jak Raymanowi (bawiąc uczyć). Ma to po prostu być solidna dawka zabawy, podana w ładnym i kolorowym opakowaniu.



W Telewizji Polskiej wyświetlano niegdyś animowany serial przygodowy "W 80 dni dookoła świata". Wszyscy bohaterowie bajki byli zwierzętami i nawet sam Fog został przedstawiony jako nieco wyleniały już lew. Podobny pomysł wykorzystano w naszej grze. Animowany film, który spaja grę, łącząc poszczególne poziomy, zrealizowano przy użyciu podobnej techniki. Jednocześnie dzięki filmowi gra staje się o wiele bardziej interesująca i emocjonująca. Perypetie Nataniela Pazura działają na wyobraźnię i kiedy odbiorca przejmuje wreszcie kontrolę nad swoim bohaterem, który właśnie ucieka z lochu lub musi przejść niebezpieczne moczary, autentycznie chce mu pomóc.

Odezwa

Ze względu na liczne zbrodnie przeciw Królestwu oraz na notoryczne niszczenie i kradzieże mienia Księstwa Cocker Spaniarda, a także z uwagi na zupełne lekceważenie autorytetu Korony wyznaczamy nagrodę 1 000 000 złotych monet za ujęcie i dostarczenie żywym lub martwym Kapitana Nataniela Pazura, groźnego pirata, znanego bandyty i wroga Królestwa.

Król

Film animowany to w sumie dziesięć fragmentów, przetykanych etapami, w których dowodzenie przejmuje gracz. Oczywiście głównym zadaniem jest odnalezienie fragmentów Amuletu Dziewięciu Istnień, ale dlaczegóż by się przy okazji odrobinę nie wzbogacić albo nie utrzeć nosa kilku pyszałkom z dworu Jego Królewskiej Mości?

Właśnie taka filozofia przyświeca Kapitanowi Pazurowi. Gracz będzie więc zbierał monety, sztaby złota, ciężkie, pozłacane krucyfiksy i całą masę innych skarbów. Oczywiście złoto i klejnoty mają swych właścicieli, z którym będzie trzeba się rozprawić. Przeciwnicy przypominają jako żywo postacie z "Trzech Muszkieterów" Alexandre'a Dumasa. Sprawnie posługują się też szpadą, co sprawia, że Kapitan Pazur ma nielichy orzech do zgryzienia. Na dodatek nie wszyscy przeciwnicy posługują się białą bronią. Jak sama nazwa wskazuje, muszkieterzy zaopatrzeni są również w rusznice i muszkiety (swoją drogą, muszkieterzy byli formacją wojskową, którą dziś określilibyśmy mianem piechoty, a więc nie była to żadna elita). Jeszcze inni wrogowie, zakapturzone postacie o lisich twarzach, rzucają w Kapitana sztyletami, a pewne małe futrzane zwierzaki chcą unicestwić Nataniela za pomocą bomb. To i tak tylko cześć spośród wrogów, którzy staną na drodze naszego bohatera.

Na szczęście nie pozostaje on bez szans. Nataniel Pazur doskonale posługuje się szpadą, świetnie walczy na pięści, może skorzystać z samopału lub użyć któregoś z licznych zaklęć. Zdaje się też, że brał lekcje walki u mistrzów wschodu, bowiem potrafi jednym kopnięciem unieszkodliwić przeciwnika. Zdarza się również, że Kapitan Pazur znajdzie magiczny miecz lub inny czarodziejski gadżet. Ich moc jest zazwyczaj bardzo duża; sprawia, że przeciwnicy przewracają się jak kostki domina ułożone w szeregu. Nasz bohater ma również nieliche krzepę. Może mianowicie podnieść z podłogi ciężką baryłkę ze smołą i rzucić takim ładunkiem w przeciwnika. Jeśli trafi, wróg nie ma szans.

Połowa sukcesu w dobrej platformówce to dobrze zaprojektowane lokacje. W wypadku Kapitana Pazura są one całkiem udane, zresztą co można jeszcze wymyślić w dwuwymiarowej, stosunkowo prostej grze. Zadbano, aby po drodze nie zabrakło nam atrakcji w postaci gorących bajorek smoły, zapadających się podestów, znikających kładek, najeżonych ostrymi kołkami dołów i innych niebezpieczeństw. Co prawda, Kapitan Pazur nie jest kotem, tylko psem, jednak i tak ma 7 żyć, wiec mimo wymienionych utrudnień gracz nie skończy szybko zabawy. Odnośnie do lokacji, trzeba jeszcze wspomnieć, że każda kolejna kraina, którą odwiedzamy, ma nieco inny charakter. Chodzi tu zarówno o kolorystykę i wystrój, jak i o przeciwników i nowe pułapki.

Poziomy zostały zaprojektowane po prostu dobrze i ciężko cokolwiek im zarzucić.

Warto też wiedzieć, że Kapitan Pazur jest również grą wieloosobową. Gracze sieciowi skorzystają ze standardowych protokółów TCP/IP.

Na koniec należy wspomnieć o bardzo dobrej oprawie muzycznej. Doskonale podkreśla ona klimat gry, buduje właściwą atmosferę i nastrój. Nie bez znaczenia pozostaje również spolszczenie gry, to znaczy kwestii bohaterów wypowiadanych w kreskówce oraz podczas samej przygody.

Kapitan Pazur to ciekawa, lekka gierka, w którą gra się z prawdziwą przyjemnością. Świetna grafika, ciekawa fabuła (ewenement w platformówkach) i spora grywalność to niezaprzeczalne atuty produkcji z Monolith Productions. Jeżeli miałbym polecić grę z tego rodzaju, to Kapitan Pazur z pewnością znalazłby się wśród moich faworytów. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Monolith Productions

Dystrybutor: Techland, tel (62) 7372747

Internet: http://www.captainclaw.com

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 95/98, CD 8x

Akcelerator: nie obsługuje

Plusy:
- ciekawa fabuła
- grywalność
- muzyka
- dobra lokalizacja
- multiplayer

Minusy:
- brak stopniowania trudności

Ocena: 8

5 gier przygodowych po polsku na 11 CD!

Super Pack

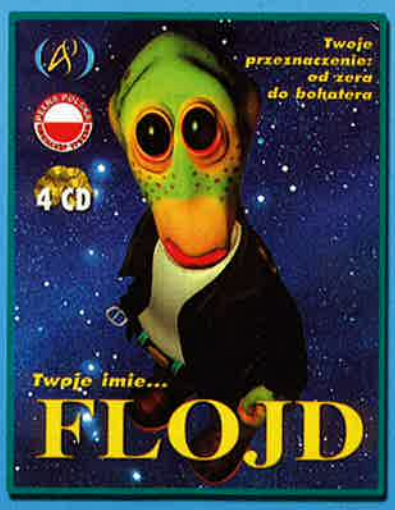
dobra cena • dobra cena • dobra cena • 99 zł

profesjonalna polska wersja językowa PL CODA

Mocno oparta na realiach nielinearna przygoda, która zapewnia autentycznie mocne przeżycia. Jesteś utalentowanym szpiegiem, który musi włamać się do Tower of London i skraść królewskie klejnoty koronne...

Wcielając się w rolę jednej z ośmiu postaci prowadzisz śledztwo: musisz dokładnie zbadać miejsce zbrodni, zebrać dowody, rozwiązać pobocznezagadki i wskazać winnego. Tu Sherlock Holmes by osiwiał,ale może Ty sobie poradzisz?

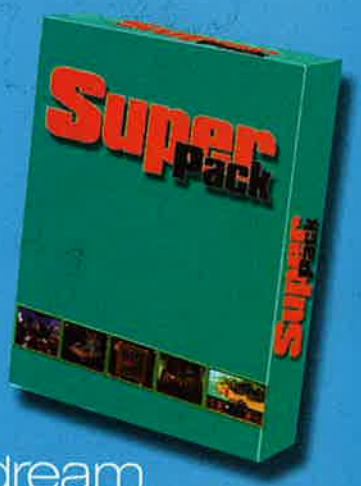
Pakiet gier logiczno-zręcznościowych, w które możesz pograć w domu czy też podczas przerwy w pracy. Gry, które wymagają logicznego myślenia i planowania, a zarazem odrobiny zręczności.



Pełna humoru opowieść o Flojdzie, którego piękna nieznajoma prosi o dostarczenie pewnej przesyłki. Oczywiście okaże się, iż przesyłka nie jest zwykła, a nieznajoma jest ściganą rewolucjonistką, ale w porównaniu z późniejszymi wydarzeniami to i tak bułka z masłem.

Iskrząca dowcipem gra przygodowa, której fabuła oparta jest na kpinie ze znanych legend i bajek. Główny bohater Simon w magiczny sposób przenosi się do baśniowego świata, gdzie czeka go szereg niesamowitych przygód.

5 znakomitych gier przygodowych na 11 CD!
Każda gra w polskiej wersji językowej!
Super-prezent dla każdego miłośnika przygodówek!



Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

daydream SOFTWARE

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Carmageddon:

The Death Race 2000

Co należy robić, kiedy kolejka w mięsnym jest za długa.

Ostrzeżenie: gra skrajnie brutalna!

Czarny Iwan

Zanim postawił nogę na czarnym jak smoła asfalcie jezdni, rozejrzał się trwożliwie i wyjątkowo uważnie. Wytężał wzrok aż do łez, próbując przebić ścianę mroku zacieśniającą się wokół żółtych świateł pordzewiałych latarni. Zastygł w pół kroku łowiąc każdy dźwięk i szmer. Starał się wyczuć najlżejsze drgnienie smrodliwego powietrza. Kiedy po kilku minutach nadal nic się nie działo, umieścił nogę na drodze. Zrobił to delikatnie i jak najciszej, drżąc z emocji i fal adrenaliny przewalających się po wychudzonym ciele. Nagle poraził go głęboki ryk, który uderzył w lewy bębenek, umieszczony wewnątrz kanalika, tuż za niezbyt czystą małżowiną uszną. Gdyby była odpowiednio umięśniona, pewnie zdążyłby ją zwinąć w ciasny rulonik. W ułamku sekundy poczuł wiatr, któremu udało się unieść ciężkie, tłuste włosy. Chwilę po tym wywrócił się na asfalt. Noga, którą z takim namaszczeniem stawiał kilka minut wcześniej, leżała kilkadziesiąt metrów dalej. Teraz jednak zapadła się w lepką ciemność, która wchłonęła również dwa czerwone punkty światła uciekające w mrok. Mknące tuż nad czarnym jak smoła asfaltem.

Tuż po obejrzeniu intra z Carmageddon: The Death Race 2000 nasunęła mi się pewna refleksja, którą rozwinąłem w dłuższy wątek powyżej. Przez kilka minut obserwowałem, jak jakaś blondyna ucieka przez wygłodzonymi, nieszczęsnymi zombi. Już prawie witali się z gąską, gdy pojawiły się mknące niczym bolidy Formuły 1 samochody i zmiotły pechowych sztywniaków. Ta jawna niesprawiedliwość wołająca o pomstę do nieba w jakiś sposób zapowiadała też mieszane uczucia, które targają mną po zderzeniu z Carmageddon: TDR 2000.

Carmageddon to coś więcej niż zabijanie, to coś więcej niż wyścigi. Carmageddon to hazard, który uprawiamy wbijając pod koła kolejnych przechodniów, licząc na cenne sekundy pełnie krwistych wrażeń. Właśnie taka idea musiała przyświecać facetom ze Stainless Software i właśnie taki Carmageddon daje odbiorcy najwięcej satysfakcji. Goście z Torus Software, którzy zajęli miejsce ludzi z SS, rozwiali specyficzną ciężką atmosferę Carmageddonu. W Maxie Damage'u, psychopacie i świrze, zobaczyli kierowcę rajdowego na miarę Mika Hakkinena.

Nowy Carmageddon daje nam naprawdę wiele (o czym jeszcze za chwilę). Mnóstwo nowych opcji, nowinek technicznych, trybów gry itp. Jednocześnie jednak zabiera coś cennego. Wyśrubowane limity czasowe, które obowiązują w każdym wyścigu (!), oraz obniżanie premii czasowej za rozwalanie pieszych (i inne możliwości, które pozwalałyby nabić cenne sekundy) sprawiają, że zamiast zwiedzać miasto i bawić się, gnamy z szaleństwem w oczach do następnego checkpointa. Czasu jest jak na lekarstwo. Krwistą, fajną grę ubrano w przyciasny mundurek grzecznego symulatora. Oczywiście nieco przejaskrawiam. TOCA 2 to na pewno nie jest, jednak wspomniana cecha nowego Carmageddonu od razu rzuca się w oczy i pod koła. Kupujący tę grę na pewno liczą na pewne bardzo specy-

ficzne doznania, których dostarczał jedynie Carmageddon (no, może w ograniczonym stopniu jeszcze Destruction Derby). Tych doznań teraz ubyło dzięki nowej formule gry. Dziękuję bardzo panom z Australii.

Mamy początek nowego tysiąclecia. Bogaci ludzie żyją w Subatach - wyodrębnionych, silnie strzeżonych miastach chronionych przez prywatne siły policyjne. Wielkie aglomeracje, które niegdyś były centrami cywilizacyjnymi, podupadły i opustoszały. Przemoc, choroby, ubóstwo, głód stały się codziennością milionów ludzi pozostawionych samym sobie. Desperacja, ciemna rozpacz i nienawiść są tak silne, że przywódcy Subatów nie mogli już być pewni swego bezpieczeństwa. Chaotyczne i samobójcze ataki nasiliły się do tego stopnia, że podjęto decyzję o zlikwidowaniu zagrożenia. Z wyrzutni umieszczonych na orbicie wystrzelono rakiety z głowicami nuklearnymi. Upadające metropolie zostały niemal zrównane z ziemią. Zginęły miliony, a ci, co przeżyli, chorzy i wyniszczeni przez promieniowanie oraz mutacje, egzystowali w straszliwych warunkach. Istoty te nie były już oficjalnie uznawane za ludzi. Z ich niedoli wyrosły jednak ponownie silne, nie-

nie zapuszczał i nic również nie mogło stamtąd uciec, jednak do czasu...

Jak łatwo się domyślić, tym kimś jest właśnie Max Damage, nasz aniołek Charliego, który postanowił wyfrunąć z niezupełnie złotej klatki. Patrząc na to z innej strony, to właśnie Ciebie czeka owo niemożebnie trudne zadanie. Dokonasz tego nie tyle dzięki sile swych mięśni, co raczej dzięki własnemu geniuszowi i nieprawdopodobnych umiejętności prowadzenia Eagle MK4.

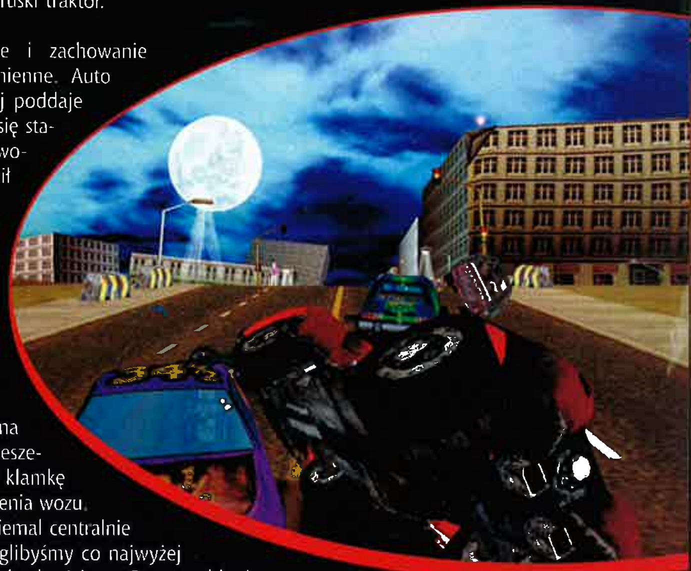
Tak jak poprzednio, Max dostanie swego Orła (Eagle MK4) oraz całą masę różnorakich pojazdów, które uda mu się zezłomować w trakcie rajdu. Tradycyjne wozy będziesz mógł zastąpić samojezdną wanną, olbrzymem typu big food, pick-upem na podwoziu czołgu, TIR-em, a nawet wyrzutnią rakietową (!). Oczywiście tych kilka przykładów nie wyczerpuje palety wszystkich nieprawdopodobnych pojazdów. Jest ich znacznie więcej (50), ale nawet jeśli uda Ci się obejrzeć i wypróbować każdy z nich, co kilka tygodni możesz ściągnąć kolejne dziesięć ze strony http://www.carmageddon.com/index2.htm.

Samochody można oczywiście upgrade'ować, kupować i sprzedawać. Unowocześnianie pojazdów wygląda teraz inaczej. Każdą z maszyn można ulepszać w trzech kategoriach: Offensive, Power, Armour. Za określoną ilość gotówki zaznaczamy po prostu jedną z 30 kratek w specjalnym slocie. Przykładowo ulepszenia dla Armour wynoszą od 5 do 10%, a dla Offensive od 10 do 12%. Wiąże się to też ze zmianami graficznymi, czyli wyglądem wozu (jednak następują one dopiero przy 10-procentowym ulepszeniu). W wypadku Offensive mogą to być ostre kolce na piastach kół lub maskownicy wozu. Zębaty, groźny spoiler z przodu lub z tyłu pojazdu (zmian może być około 30) również wygląda bardzo efektownie, a jednocześnie doskonale sprawdza się wówczas, gdy pieszy próbuje się prześliznąć po masce i dachu wozu. Power, czyli moc maszyny po prostu poczujemy, jednak poza tym nastąpi wyraźna zmiana w pracy silnika, a w uszy uderzy głęboki, równomierny bas. Z kolei Armour da się zauważyć dzięki nitom wystającym z gładkiej dotychczas karoserii.

Warto dodać, że unowocześnienia są ograniczone możliwościami pojazdu. Tak więc pick-up, którym wujek Tom wozi kury i jajka na targ, nigdy nie będzie tak szybki jak wózek Maxa Damage'a.

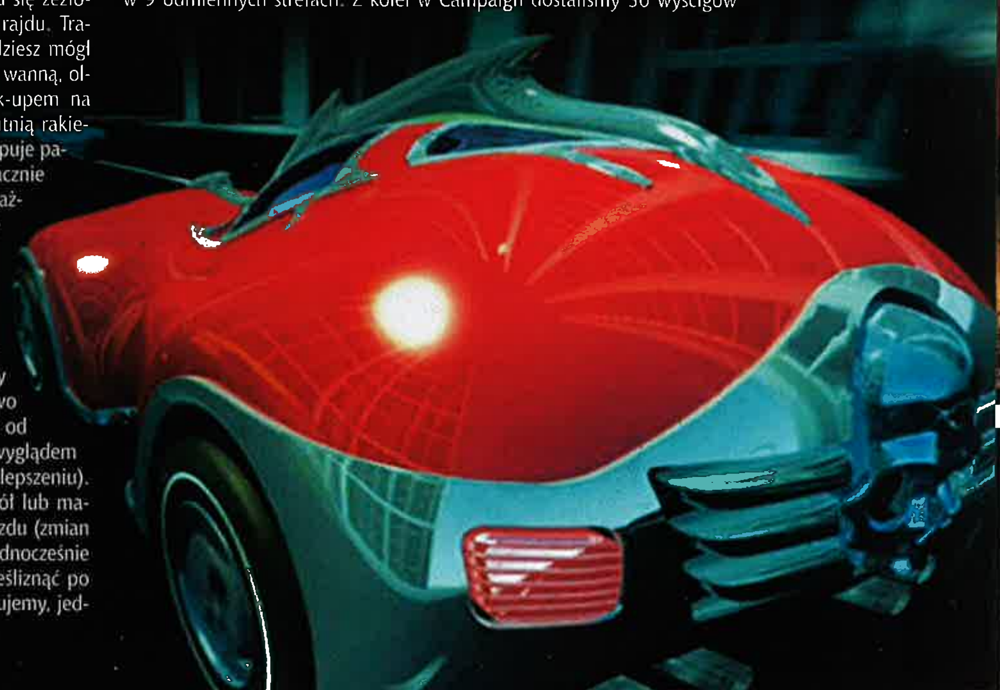
Jeżeli będziecie mieli taką fantazję, można nawet zmieniać skórki samochodu, co nieodmiennie przypomina mi zmianę skina w Winampie. Eagle w tygrysie paski? Czemu nie? Mam tylko jedno zastrzeżenie. Pulpit, który służy do tych modyfikacji, wygląda wyjątkowo żałośnie. Nie jest np. tak, że możemy podmieniać skóry, obserwując rotujący, trójwymiarowy model samochodu. Zamiast tego na pulpicie umieszczono po prostu oryginalną teksturę samochodu rozłożoną jak arkusz papieru. Widoczek jest równie ponętny jak żółte gacie rozwieszone na sznurze miedzy balkonami.

Nowy engine sprawił również, że można dojrzeć odbicie samochodu Maxa w szklanych witrynach wieżowców. Zyskał także cień, a po karoserii pełgają światła miasta. Z mniej udanych innowacji należy wymienić nowość w algorytmie zniszczenia pojazdu. Irytuje mnie strasznie, że błotniki Eagle'a odpadają praktycznie przy najmniejszej kraksie. Wiszą później smętnie i w końcu gubią się gdzieś po drodze. Chciałoby się pojeździć autem zdezelowanym, ale kompletnym! W nowym Carmageddonie wygląda to tak, że już po chwili auto jest obrane z blach jak pomarańcza ze skórki. Wygląda wówczas jak stary ruski traktor.



Również prowadzenie i zachowanie wozu jest nieco odmienne. Auto mniej "pływa". Lepiej poddaje się kierownicy i stało się stabilniejsze. Co prawda wolałem, gdy wózek kręcił bąki na zakrętach, ale to jedynie osobista dygresja. Ostatnia uwaga odnośnie do pojazdu dotyczy drzwi. Niby mały szczegół. Poprzednio jednak drzwi Eagle'a otwierały się w taki sposób, że można nimi było zahaczyć pieszego. Naciskając na klamkę zwiększało się pole rażenia wozu. Teraz drzwiczki jadą niemal centralnie do góry, tak więc moglibyśmy co najwyżej zabić jakieś ptaki, gdyby ktoś je w Carmageddonie umieścił.

Tak jak zapowiadano, największą innowacją Carmageddon TDR 2000 ma być rozbudowany Multiplayer (o czym później). Oprócz tegoż, gracz dostał również dwa inne tryby zabawy. Pierwszy to Free Play, czyli 30 rajdów w 9 odmiennych strefach. Z kolei w Campaign dostaliśmy 30 wyścigów



Tryby gry w multiplayerze

Free For All - wszyscy przeciw wszystkim
Klasyczny pojedynek. Zniszcz innego gracza, a zdobędziesz punkt. Zniszcz się sam, a stracisz punkt.

Death Race - wyścigi śmierci
Pierwszy gracz, który ukończy wszystkie okrążenia, wygrywa.

Knockout Race - wyścig nokautujący
Wyścig z zaliczeniem punktów kontrolnych. Ostatni gracz, który przejedzie przez punkt kontrolny, zostaje wyrzucony z gry. Ten, który zostaje jako ostatni, wygrywa.

Hot Nut! - gorący orzech
U nas ta zabawa znana jest pod nazwą "gorący ziemniak". Jeden z graczy dostaje bombę, a zegar na bombie zaczyna odliczać czas. Gracz musi uderzyć jak najszybciej innego zawodnika, aby przekazać mu gorący ładunek. Ten, który zostanie z bombą, kiedy zegar wskaże 0 - wybuchnie w ślicznym fajerwerku.

Fox'n'Hounds - lis i harty
Jeden z graczy zostaje lisem, a gdy nim jest, gromadzi czas. Jeżeli uda mu się zgromadzić określoną ilość czasu, wygrywa. Wszyscy pozostali gracze są hartami. Gdy jakiś hart dopadnie lisa, sam staje się lisem.

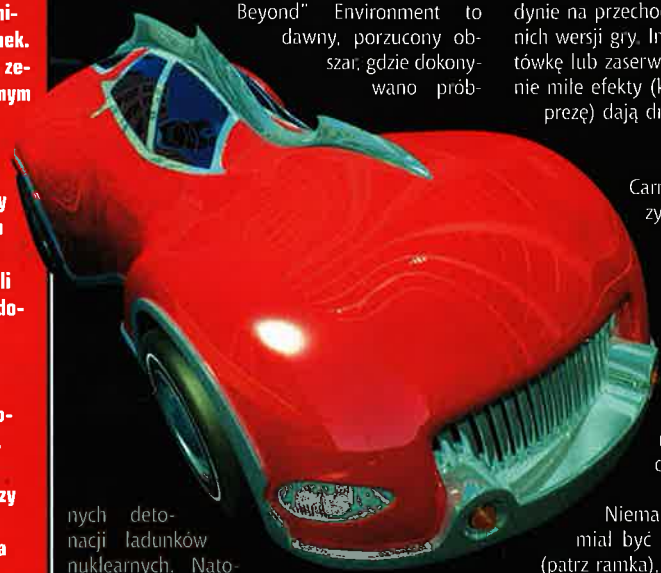
Bomber! - bombowiec
Dwa zespoły mają swoje bazy, a pomiędzy bazami znajduje się bomba. Każdy z zespołów musi próbować zdobyć bombę i zaciągnąć ją do bazy przeciwników. Gdy tak się stanie, bomba wybucha i agresor zdobywa jeden punkt.

British Bulldogs - brytyjskie buldogi
Ta wieloosobowa gra rozgrywa się w długiej tubie, po której obu końcach znajdują się strefy bezpieczeństwa. Jeden z graczy jest buldogiem i nie może wchodzić do strefy bezpieczeństwa. Pozostali muszą przedostać się z jednej strefy do drugiej w wyznaczonym czasie lub zostaną zniszczeni. Jeżeli buldog dotknie ich w trakcie tej podróży, oni sami stają się buldogami. W końcu wszyscy gracze mogą się stać buldogami, ale wygrywa ostatni przemieniony gracz.

przez 9 stref oraz 25 rozbudowanych misji indywidualnych. Na multi przypadło 5 deathmatchowych aren i 7 typów gry sieciowej.

We Free Play możemy wybrać niemal wszystkie parametry rajdu samodzielnie. Liczbę przeciwników, lapsów, przechodniów (tych ostatnich można umieścić aż 299).

Zadania w kampanii są zbliżone do tego, czego już posmakowaliśmy wcześniej. Niektóre misje nieco mnie zaskoczyły. W jednej z nich trzeba np. wykończyć rekina, który pływa sobie swobodnie w pobliskiej zatoce (od razu widać, że goście z Torusa są z Australii). Misje i zadania są ściśle związane z miejscem, gdzie trafia Max. Stref jest dziewięć i każda prezentuje się wyraźnie odmiennie, np. w City 2 Environment znajdziemy się w scenerii, która przypomina mi trochę mroczne, wilgotne miasto z Blade Runnera. Zniszczone elewacje starych budynków. Dziesiątki poziomów dziurawych, nadziemnych autostrad i dróg. Zapadnięte, zapomniane, straszące czarnymi otworami okien domy. Gdzieniegdzie szaleńczo kolorowe graffiti malowane przez członków gangów. Inna strefa: "Back of Beyond" Environment to dawny, porzucony obszar, gdzie dokonywano próbnych detonacji ładunków nuklearnych. Natomiast w obszarze Military Environment cała sceneria ma oczywiście wojskowy styl. Z innych miejsc wymienię tylko Hollywood i Docks.



Warto dodać, że obrazki te można oglądać w kosmicznej rozdzielczości 2048 x 1768 i 32-bitowym kolorze.

Aby ten wykreowany przez Torus Software świat mógł ożyć, trzeba było umieścić na nim ludzi (chociaż są też auta cywilne i policyjne). Każda ze stref to zupełnie odmienne modele postaci. W dokach będą to pracownicy stoczni, członkowie gangów i przemytnicy. W strefie zmilitaryzowanej natrafimy na żołnierzy i ludzi w uniformach różnych służb. W Hollywood nie zabraknie kowbojów, gwiazd filmowych (!), przebierańców. Oczywiście rozjeżdżanie przechodniów czy nawet niewinne potrącenia wywołały w wielu państwach ostre protesty. Udało się jednak obejść ten problem. W krajach takich jak Niemcy czy Wielka Brytania nie rozjeżdża się mianowicie ludzi, tylko zombi (o tych biedakach było właśnie we wstępie:)). Umarlaki wyglądają i poruszają się tak samo jak ludzkie postacie, ale tryskają zieloną posoką. Oczywiście w Internecie można znaleźć tony patchy, które zmieniają przykrą, zgniłą zieleń na krwistą, soczystą czerwień.

W Carmageddon TDR 2000 popracowano uczciwie nad AI. Dzięki temu piesi stali się znacznie sprytniejsi i już nie wpadają pod koła jak bezmyślne cielęta (swoją drogą w grze nie brakuje także stad owieczek czy zagród z bydłem). Kiedy np. uciekają przez rozpędzonym wozem, nie rozbiegają się na wszystkie strony, tylko biegną razem, ostro wymachując rękoma i wesoło pokrzykując. Poza tym prezentują całą masę innych zachowań. Mogą paść na kolana i się modlić, ale zdarza się również, że odwracają się tyłem i wypinają pewną część ciała. Jeszcze inni, bardziej zdesperowani, przyrządzają koktajle Mołotowa i rzucają w Twoje wypucowane auto! Oczywiście nie może to im ujść płazem. Ze zderzenia z Eagle'em pieszy nie może wyjść zwycięsko. Wygląda to bardzo ładnie. Jeżeli się przyjrzysz, na pewno dostrzeżesz oko, które nie tyle wyszło, co wyleciało z orbity. To zresztą jeden z najmniej widowiskowych efektów, z których Carmageddon zawsze słynął.

Niestety, sposób liczenia combosów jakoś się zmienił. Trafiasz np. na trzech kolesi pod rząd. Nikną gdzieś pod kołami i... nic. Innym razem uderzysz przez przypadek dwóch niemrawych faciów i nagle dowiadujesz się, że masz 2 x combo! Czegoś tu nie rozumiem. Sposób prezentacji combosów również jest inny. Nie są one już takie zabawne, kolorowe. To niemal sucha, tekstowa informacja, a więc gdzieś ginie to zamierzone przekoloryzowanie, specyficzna ironia (coś w stylu: patrz na siebie, maniaku), a zaczyna się beznamiętne liczenie trupów. Wydawało mi się zawsze, że to nie o to chodziło.

Bonusy czasowe, które przysługiwały za umiejętną masakrę, są zaniżone, podobnie zresztą jak za zniszczenie współkonkurentów. Zwycięstwo w grze poprzez eliminację innych uczestników rajdu jest trudne, ale raczej dlatego, że nagroda w postaci cennych sekund okazuje się śmiesznie mała.

Nadal można znaleźć różnego rodzaju bonusy i power-upy i akurat w tym wypadku nie mogę mieć wiele zastrzeżeń. Granaty, rakiety zapalające (jedynie na przechodniów), sprężyny i inne akcesoria znamy już z poprzednich wersji gry. Inne dopalacze pozwalają zyskać nieco czasu, zdobyć gotówkę lub zaserwować sobie odjazd. W tym ostatnim wypadku szczególnie mile efekty (które przypomniały mi od razu ostatnią redakcyjną imprezę) dają drink-drive oraz hallucinate.

Carmageddon TDR 2000 zyskał również nową oprawę muzyczną. Kawałki są dość wysokich lotów. Facio, który je próbuje śpiewać czy raczej deklamować (a jeszcze bliżej mamrotać), ma wystarczająco zapity, zdarty głos. Muzyka, która towarzyszy tym wysiłkom, brzmi ciut jak 9-calowe gwoździe (Trent Reznor i spółka) i jest nawet dość dobra. Zdecydowano się na format CD AUDIO, a więc można posłuchać sobie tych dźwięków korzystając z windowsowego odtwarzacza (jeżeli ktoś jeszcze w ogóle to robi). Inna sprawa, że wspomniany format oznacza również wielgaśne pliki, a to z kolei, że muzyki nie jest za dużo i tych kilka kawałów dość szybko się osłucha.

Niemal państwem w państwie, o - przepraszam! - grą w grze miał być multiplayer. Zaoferowano nam aż siedem trybów gry (patrz ramka), jednak zabawa nie do końca jest udana. W Carmageddon 2 gracz dostawał wóz wylosowany z palety wszystkich wozów. Oznaczało to, że jeżeli dostałeś ciężki pojazd terenowy lub inne monstrum, mogłeś rozgnieść mniejszego przeciwnika jak muchę - jednym pacnięciem. Oczywiście, mniejsze wozy również miały swoje zalety. Przede wszystkim były szybsze, a poza tym zwrotniejsze i miały lepsze przyspieszenie (mogły również wjechać w miejsca niedostępne dla olbrzymów). Gra była przez to ciekawa i urozmaicona, zmuszała do zastosowania pewnej taktyki. Teraz co prawda mamy masę różnych trybów, jednak wozy wybieramy samodzielnie. Gracze decydują się zazwyczaj na podobne maszyny, a w konsekwencji rozgrywka nie jest już taka emocjonująca. Poza tym zniknął element niepewności, który pojawiał się, gdy kończyła się gotówka, a auto spadało pechowo na dach. W takiej sytuacji po prostu wypadałeś z gry, a dokładniej mówiąc leżałeś, aż łaskawie ktoś Cię dobił. Obecnie, o ile zdarzy się dachowanie, auto można odwrócić automatycznie i za darmo - zniknął więc element ryzyka i powód, dla którego opłacało się zbierać cash.

Carmageddon TDR 2000 miał być grą stojącą kilka pięter ponad swoim poprzednikiem. W rzeczywistości jednak gra jest "tylko" dobra i mimo wielu nowości i nowinek właściwie niewiele ze sobą wnosi. Gra się fajnie, ale na pewno nie poczujecie się nieszczęśliwi, kiedy się okaże, że zabrakło prądu i włączą go dopiero w przyszłym tygodniu. □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: SCi/Torus Software
Dystrybutor: LEM tel (022) 6428165
Internet: http://www.lem.com.pl
Wymagania: Win 95/98, P 200 MMX, 32 MB DirectX 7, 4 MB SVGA, CD 8x
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- "inteligencja" przechodniów
- nowe tryby zabawy w multi
- duże, interesujące lokacje

Minusy:
- wyśrubowane czasy
- nie do końca dopracowane multi
- paskudny panel zmiany skinów
- krew i flaki... czy aby nie za wiele?

ARCATERA™
Mroczne Bractwo

89 zł

W tej klasycznej grze przygodowej z licznymi elementami RPG znajdziesz:

- 4 różnych bohaterów posiadających różne umiejętności
- Bogactwo świata z ponad 120 interaktywnymi postaciami
- Nieliniową fabułę prowadzącą do ponad 10 różnych zakończeń
- Piękną grafikę obrazującą ponad 200 oszałamiających lokacji
- Wciągającą historię uzupełnioną ponad 60 minutami renderowanych filmów
- Gigantyczną lokalizację obejmującą ponad 21 000 kwestii dialogowych

„Arcatera" to bardzo dobra gra przygodowa, zbogacona nieco, dla smaku, elementami RPG.

valhalla
www.valhalla.pl

Szukaj w sklepach już w listopadzie!

PROFESJONALNA KINOWA*
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

3 PŁYTY

PC CD-ROM

Ubi Soft

www.ubisoft.fr
www.arcatera.com

*Napisy na ekranie w języku polskim

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

WESTKA ENTERTAINMENT

2000 Ubi Soft Entertainment. Arcatera jest zarejestrowanym znakiem handlowym Ubi Soft Entertainment. Stworzone przez Westka Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zastosowane znaki handlowe są własnością odnośnych firm i używanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

Rzadko mi się trafia taka uciecha, jaką miałem przystępując do recenzji gry LSL7. Seria przygód Larry'ego Laffera, niepoprawnego marzyciela, zawołanego podrywacza i tgarza jest jedną z pierwszych, jakie wpadły w moje dłonie, kiedy wielu z obecnych czytelników CDA przechodziło na stojąco pod stołem (bez urazy, wiek to dla mnie, a nie dla was, powód do hańby). Niezłomny Larry "Garniturek" Laffer jest moim ulubionym bohaterem, bo nie próbuje ratować świata, całego świata i tylko świata, nie szuka starożytnych artefaktów, nie walczy o najwyższe wartości... chce tylko zaliczyć każdą napotkaną na swej drodze życiowej dziewczynę. Do tego celu dąży z nieustępliwością krzywej ciągnącej do swej asymptoty... Wykazuje przy tym niezwykłą pomysłowość i konsekwencję; nie zraża się niepowodzeniami.

El General Magnifico

Serii przygód Larry'ego patronował w firmie Sierra pan Al Love. Od samego początku była to seria adresowana tylko do dorosłych, co oczywiście sprawiło, że ogromnie ją polubiły amerykańskie nastolatki (a byli to głównie chłopcy). Twórcy serii niemiłosiernie drwili w niej z wielu zjawisk znanych nam z kulmasy, a to, że niektóre żarty nie były zrozumiałe za granicami Stanów, wcale nie umniejszyło popularności przygód Larry'ego. W sumie powstało sześć gier z serii LSL, ponieważ zabrakło bodajże IV, tej, która nosiła roboczy tytuł Missing Floppies. Ostatnia, i niewątpliwie najzabawniejsza, jest część siódma.

Od razu i bezwzględnie rzec trzeba, że LSL7 nie jest - powtarzam, NIE JEST - grą dla osób niepełnoletnich. Od samego zresztą początku serii Larry, z zawodu komiwojażer handlujący oprogramowaniem komputerowym, zwiedza miejsca mocno podejrzane, zagląda w rozmaite spelunki i przez klientelę tych miejsc traktowany jest nieco z pogardą, a to ze względu na jego umiłowanie garniturów. Garnitur Larry'ego staje się jego zbroją przeciwko niegodziwości, którą ciągle wyrządzają mu świat i bliźni. Z tym wszystkim zyskuje on miano nie lada "oryginała" w kręgach, gdzie oryginałów przecież nie brakuje. Jego naiwność ludzie biorą za przebiegłość pierwszej wody i wszyscy mu przypisują pobudki inne niż te, którymi się kieruje naprawdę (te zaś są - jak wyjawiłem na początku - niemal biologicznie podstawowe). Larry nieustannie chce się spełniać, posługując się eufemizmem, powiedzmy, że uczuciowo, i dąży do tego z prostolinijnością i nieustępliwością oderwanej od szelfu dryfującej góry lodowej. I chyba właśnie dlatego wychodzi cało z opresji, które w melancholię i rezygnację z zawodu wpędziłyby samego Bonda... Jamesa Bonda. W drugiej części swoich przygód Larry stawił zresztą zwycięsko czoło tajemniczemu doktorowi Tak i przestępczej organizacji BGK, uwalniając z jej szponów piękną dziewczynę. W trzeciej części dziewczyna porzuciła Larry'ego (obdarzając go na koniec, z wiadomych powodów, przezwiskiem Flacido Domingo), Larry jednak niezłomnie ruszył w świat, by odzyskać jej względy. Podczas tej podróży przekonał się bardzo dokładnie o prawdziwości starego chińskiego przysłowia, które mówi, że jeżeli mężczyznę rzuci kochanka dwudziestoletnia, to powinien on sobie przypomnieć, że na świecie są jeszcze pączki dziewiętnastoletnie.

W kolejnych edycjach swoich przygód Larry'emu udało się np. uratować wszystkich pasażerów liniowca, kiedy na wezwanie centrali związków zawodowych piloci ogłosili strajk w powietrzu i opuścili pokład samolotu, wyskakując na spadochronach (Larry wylądował w poprzek pasa, dziwiąc się, czemu te pasy robią takie krótkie i bezsensownie szerokie). W nagrodę za ten wyczyn (a także za wzięcie udziału w teleturnieju na najlepszego ogiera Hollywood - współzawodnicy uciekli w panice, kiedy się dowiedzieli, że pierwsza nagroda to dwa tygodnie pobytu w Luksusowym Ośrodku Erotycznych Rozkoszy, a druga nagroda to trzy tygodnie pobytu w tymże ośrodku) Larry trafia na egzotyczną wysepkę, gdzie po kolei czeka nań pięć niezwykłych dziewczyn - masażystka, panna z kwiaciarni, recepcjonistka, instruktorka aerobiku i dziewczyna z basenu (nie jestem pewien, czy wyliczyłem wszystkie). Dziewczyny ulegają natarczywości Larry'ego, choć intymne spotkania przebiegają niezupełnie tak, jak się Larry spodziewał (jedna z pań obiecuje na przykład, że ożywi Larry'emu wszystko, nawet włosy na głowie, i dotrzymuje obietnicy... tyle że przy użyciu generatora elektrowstrząsów). Na koniec po niemałych trudach Larry zdobywa tajemniczą Shamarrę, mieszkankę bungalowu na dachu budynku... i w tym momencie go zostawiamy. Następuje bardzo burzliwa scena miłosna, której przebiegu możemy się domyślać, obserwując animacje zastępcze, przedstawiające rozwijający się z pąka kwiat, wzbijającą się spod wody rakietę Polaris, wjeżdżający do tunelu pociąg, rytmiczną pracę tłoków jakiejś maszyny, tryskanie szampana z butelki i - na koniec - walący się w gruzy komin. Opuszczamy Larry'ego, ale nie na długo, bo...

...dokładnie w tym momencie zaczyna się gra LSL7. Zaraz na początku Larry staje przed nie lada zadaniem... a potem jest jeszcze śmieszniej. Niewiele

rzeczy tak mnie rozbawiło, jak widok Larry'ego z kaktusem w zębach. Aby sobie powetować straty moralne, Larry wybiera się na rejs po Karaibach statkiem wycieczkowym (w ogóle gra kpi niemiłosiernie z wszelkiego rodzaju "wycieczek turystycznych", przedstawianych choćby w serialu Love Boat).

Od samego początku chłopu nie układa się najlepiej - dostaje na przykład największą kabinę na statku, ale ta niekoniecznie się kojarzy z romantyką morskich podróży. Larry jednak się nie załamuje. On się zresztą nigdy nie załamuje, ma w sobie bowiem dziecięcą ufność, która każe mu wierzyć, że nie ma celu, którego przy odrobinie starań nie dałoby się zdobyć (czytaj, nie ma dziewczyny, której nie dałoby się...). Tymczasem na statku ogłaszają nieustający konkurs dla panów - ten, kto zwycięsko zaliczy pięć konkurencji, będzie mógł zaliczyć i Panią kapitan, przez niektórych członków załogi zwaną Kapitan Dajka (ostrzegałem, że gra nie jest dla dzieci!). Larry oczywiście staje do zawodów. A ty musisz poprowadzić go do zwycięstwa.

Larry będzie (jak zwykle) oszukiwał, kombinował, kradł i bezczelnie się podlizywał - zostanie nawet oskarżony (i nie bez podstaw!) o morderstwo! Wszystko po to, by dopiąć celu. Gra jest ogromnie zabawna i wbrew temu, co można by sądzić, nie razi bynajmniej dobrego smaku. Wszelkie "momenty" dzieją się w okolicznościach, w których mogą się im przyglądać nawet dzieci - co sobie będą wtedy wyobrażały, to w końcu ich sprawa. Język, jakim posługuje się Larry (oraz inne postaci z gry), też w zasadzie nie powinien nikogo razić, poza - może - wyjątkowymi purystami.

Dodatkowym elementem, który podnosi atrakcyjność gry, jest genialne jej spolszczenie. Postaci głównego bohatera mowy użyczył Jerzy Stuhr i zrobił to tak, że gdyby w Polsce przyznawano Oskara, dałbym mu go bez wahania. Godzi się rzec, że Stuhr ma głos wyjątkowo bogaty (w tym względzie bije chyba Roberta Vaughna, o którym w Hollywood powiadano, że głosem mógłby skłonić do płaczu, współczucia i datku urzędnika podatkowego), niezwykle ekspresyjny... i znakomicie się nim posługuje. Nie ujmując niczego Amerykaninowi, gotów jestem się założyć, że pan Stuhr swoim sugestywnym głosem potrafiłby namówić psa do wyjścia z jatki. W ogóle wszyscy aktorzy spisali się znakomicie, dodając grze dobre 50% atrakcyjności. Co prawda, niektóre żarty twórców nie dały się przełożyć na polski (projektantka mody, na przykład, nazywa się w oryginale Jamie Lee Coitus - co jest oczywistą aluzją do sławnej J.L. Curtis, a co znaczy "coitus" po łacinie, zapytajcie swego proboszcza, jeśli chcecie zarobić dodatkowe zdrowaśki na pokutę). Podawane w jadalni mięsko nazwane przez twórców "s'pork" lepiej oddałoby chyba słowo "nieświeprzowina", nie będę się jednak wymądrzał. Tłumacze dokonali nie lada dzieła - język gry jest giętki, jak chciał Słowacki w "Beniowskim". Rozwodzę się tak nad lokalizacją, bo po raz pierwszy natknąłem się na coś, co nie jest tylko poprawne, ale znacznie wyrasta ponad przeciętność. Co prawda LSL7 jest grą tak znakomitą, że poprawna lokalizacja by wystarczyła, ale trzeba ją było zrobić znakomicie albo nie robić jej wcale. Każda z postaci to świetna etiuda aktorska; posłuchajcie tylko, jak mówi sprzątaczka pokładowa Jańcia! Jedyną wadą wszystkiego - niezbyt istotną, ale dokuczliwą - jest to, że twórcy gry (myślę tu o programistach firmy Sierra) założyli sobie, iż w niektórych momentach popychać ją będzie wydanie polecenia bohaterowi - trzeba wtedy użyć jednego, konkretnego słowa, a niełatwo się go domyślić. Co oczywiście przełożyło się na polski. Sęk w tym, że semantyczna różnica pomiędzy słowem "pchnąć"

a "popchnąć" jest niewielka albo żadna zgoła, ale komp reaguje tylko na jedno z nich... Trafienie na to właściwe okupicie niekiedy kilkoma godzinami ciężkich, zawiesistych przekleństw.

Razem z Larrym przyjdzie wam podczas gry przeżywać przezabawne przygody. Turniej kapitański składa się z pięciu konkurencji. Jedną z nich jest - jakżeby inaczej! - popis jurności. Zaciekawi was pewnie, jak Larry, któremu daleko do Herkulesa (ten, jak wiadomo, potrafił w ciągu jednej nocy uszczęśliwić pięćdziesiąt dziewic {!}, córek pewnego króla, co chciał mieć potomków z krwi heraklejskiej), zdołał zapewnić sobie zwycięstwo w tej konkurencji. A... to już trzeba samemu zobaczyć. Pomysłowość Larry'ego jest ogromna, a przebiegłość iście diabelska. Może to i dobrze, że swojej energii nie używa do polityki, bo moglibyśmy mieć poważne problemy.

Dodatkowym elementem podnoszącym atrakcyjność gry jest znakomita muzyka - oprócz znanego wszystkim miłośnikom gier przygodowych motywu Larry'ego możemy posłuchać i kilku innych motywów, towarzyszących np. każdej z dziewczyn, których zdobycie jest kluczowe dla rozwoju akcji. W sumie podczas całej gry wysłuchamy kilkunastu znakomicie opracowanych utworów, z których każdy jest muzyczną perełką samą w sobie.

Zapytacie mnie pewnie, czy wobec powyższych zachwytów uznać wypada, że gra nie ma wad. Ma... a czemuż by nie. Co prawda nie jest to wada wielka, ale dla polskiego gracza może być wadą poważną. W pewnym momencie Larry musi zagrać z fertyczną panienką w rozbieraną grę, która jest odmianą... eee... no właśnie, diabli wiedzą czego. Rzuca się kości i obstawia kolejne rzuty, podbijając wedle woli stawkę. Być może amerykańscy bywalcy kasyn doskonale wiedzą, jak grać i co obstawiać, ale dla przeciętnego łosia znad Odry-wisły (takiego jak ja), zasady są dość skomplikowane - gdyby nie to, że bezczelnie oszukiwałem, zapisując grę po każdej wygranej i odtwarzając stan po przegranych, pewnie nie dałbym sobie z nią rady. Trwało to dość długo i było diablo irytujące. Ale zgodzicie się chyba, że uciekanie się do wczytywania wcześniejszego zapisu może się zdarzyć tylko w grze komputerowej - a skoro można posłużyć się takim wybiegiem, to czemu w ogóle nie zaopatrzyć gry w opcję pominięcia tej zabawy i nie pozwolić graczowi na decydowanie o wzięciu lub niewzięciu udziału w "rozbiórce"? Dla niektórych graczy oczywiście może to być dodatkową atrakcją, ale nie przesadzajmy. Sierra celuje zresztą w tego typu zagrywkach - starsi gracze z pewnością pamiętają takie gry, jak Space Quest I, Codename Iceman, Police Quest III lub kilka innych, w których gracz, chcąc, nie chcąc, musiał brać udział w rozmaitych grach (do czego zmuszali go programiści tej firmy). Osobiście uważam, że nie jest to w porządku - to ja powinienem decydować, czy grając w typową grę przygodową mam się dodatkowo hazardować czy nie. Zwłaszcza, że wygrane pieniądze są absolutnie wirtualne, a nerwy, które przy tym tracę, całkowicie prawdziwe.

Jest to jednak wada niewielka - niektórzy zresztą mogą ją uznać za zaletę - i w sumie nie psuje ogólnego wrażenia. Ponieważ jednak nie lubię się golić z zamkniętymi oczami, więc, aby rankami móc spoglądać w lustro, nie mogę dać grze więcej niż 9/10. □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Sierra

Dystrybutor: [illegible]

Internet: [illegible]

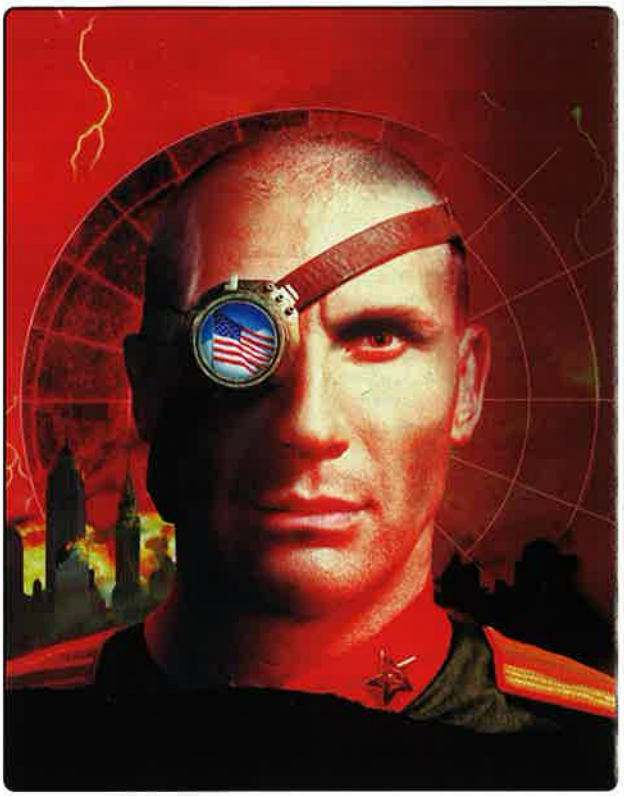
Wymagania: [illegible]

Akcelerator: [illegible]

Plusy:
- doskonała muzyka,
- świetna, nieco karykaturalna grafika,
- znakomita aranżacja lokalizacji.

Minusy:
- trudność doboru odpowiednich haseł,
- konieczność gry wedle nieznanych reguł.

Command & Conquer Red Alert 2



Każdy epizod Command & Conquer ma w sobie coś niewytłumaczalnego. Coś, co sprawia, że zwykła gra w tajemniczy sposób zamienia się w arcydzieło podziwiane przez tysiące graczy. Red Alert 2 nie jest wyjątkiem, przeciwnie - zaserwowana tu dawka magicznego "polepszacza" jest przeogromna. Nie można przy tym powiedzieć, że jest to gierka oryginalna lub powalająca rozwiązaniami technicznymi, bo tak nie jest. Prawdę mówiąc, jest po prostu bardzo, ale to bardzo, grywalna i ma w sobie ten tajemniczy składnik, który sprawia, że gra się w nią nie tylko dla oszałamiającej grafiki, jak ma to miejsce w wielu dzisiejszych produkcjach.

[I.Rox]

Red Alert 2 jest właściwie krokiem w tył, szczególnie w odniesieniu do współczesnych strategii czasu rzeczywistego. Do engine'u gry wprowadzono bardzo nieliczne zmiany, jest to właściwie silnik znany nam z Tiberian Sun, tylko poprawiony, aby działał szybciej i bardziej płynnie. Oznacza to między innymi, że gra nadal nie operuje poligonami, nie pożera mocy procesora niczym jakiś Quake. Zresztą, w tego typu grach nie ma tak naprawdę potrzeby nadmiernego komplikowania prostych spraw. Przecież kluczem do sukcesu całej serii C&C jest właśnie prostota samych podstaw gry. Większość graczy może zainstalować dowolną grę noszącą ten tytuł i bez przedzierania się przez grube tomiszcza instrukcji, przystąpić do gry. Mało tego, C&C w przedziwny sposób - zapewne za sprawą owej prostoty - wciąga tak mocno, że nieraz ciężko się oderwać od gry przez kilka dni. W Red Alert 2 autorzy nawet nie próbowali tego zmieniać i wierzcie mi lub nie, jest to jeden z nielicznych przypadków, gdzie taki konserwatyzm okazał się słusznym rozwiązaniem. Ekipa z Westwood stwierdziła, że zmienianie sprawdzonej formuły jest ryzykowne - i chwała im za to. Zamiast uczynić z Red Alert 2 najbardziej innowacyjny tytuł roku czy stulecia, postanowili jedynie poprawić wszystkie dostrzeżone dotąd buraki. Dzięki temu gra nie straciła ani trochę ze swojej prostoty i grywalności, a stała się jeszcze lepsza od poprzedniczek.

Akcję C&C: RA 2 osadzono w alternatywnym świecie, w którym druga wojna światowa miała inny przebieg niż w rzeczywistości. Nawiązuje ona bezpośrednio do fabuły poprzedniej części. Sowiecka ekspansja na zachód została powstrzymana tylko dzięki technologicznej przewadze aliantów. Po śmierci Stalina losy Rosji zawisły na włosku, nowym przywódcą tego kraju został wybrany przez aliantów Alexei Romanov. Postępując zgodnie ze wskazówkami swoich dobroczyńców, nowy przywódca imperium czyni wszystko, aby uczynić z niego spokojny i miłujący pokój naród.

Tak przynajmniej wygląda to na pierwszy rzut oka. W rzeczywistości Romanov knuje spisek, aby zemścić się na Aliantach za krzywdy, które wyrządzili jego narodowi. W tajemnicy przygotowuje ogromny arsenał, który wykorzystuje do inwazji na

Stany Zjednoczone. Atak ze strony Rosji całkowicie zaskakuje Jankesów i czerwona masa, nie napotykając praktycznie oporu, rusza w stronę Nowego Jorku, Texasu i Kalifornii. Dla mieszkańców USA rozpoczyna się walka o przetrwanie. Z prośbą o pomoc zwracają się do Europy, Rosjan trzeba wyrzucić z Ameryki i popędzić przez cały stary kontynent z powrotem do Rosji. Wszystko to oznacza dokładnie tyle, że będziesz zmuszony do prowadzenia bitew w miejscach takich jak: Londyn, pustynie Egiptu, Nowy Jork czy lodowe pustkowia Syberii. Mało tego, staniesz przed niepowtarzalną okazją możliwość wymiany ognia artyleryjskiego w centrum Paryża i jeśli dobrze się postarasz

nawet nie uszkodzisz zabytków.

Jak już przyjęło się w tej serii, dla każdej ze stron przygotowano osobną kampanię. Tak więc możesz stanąć po stronie komunistycznych idealistów i próbować podboju USA lub też bronić ojczyzny, opowiadając się po stronie kapitalistów. Obie strony konfliktu mają tylko kilka wspólnych jednostek oraz budynków. Alianci stawiają głównie na najnowocześniejszą technologię i finezyjne rozwiązania. Sowieci jak zwykle wybierają metodę brutalnej siły, ilości swoich jednostek, a także nowo opracowanej technologii kontrolowania umysłów. Mówiąc w skrócie, armie obu stron są bardzo od siebie różne, ale ich możliwości są wręcz idealnie wyważone.

Gra w trybie kampanii składa się w sumie (dla obu stron) z dwudziestu sześciu misji. Pomimo tego, że tak naprawdę nie ma tu wielu rzeczy, których nie widzielibyśmy wcześniej, wszystkie misje są ciekawe i wciągające dzięki sporej ilości nowych jednostek i możliwości używania nowych taktyk. W klimat i okoliczności, w jakich rozgrywana jest każda misja, wprowadzają nas wspaniale zrealizowane sekwencje filmowe, a sama rozgrywka nie zawsze polega tylko na wybudowaniu bazy, wyprodukowaniu jednostek i zniszczeniu przeciwnika. Wraz z postępem kampanii pojawiają się nowe typy oddziałów i budynków, a ty wraz z nimi zwiedzasz USA i Europę, walcząc na ulicach, polach uprawnych, zaśnieżonych równinach. Prowadzisz zrzuty spadochroniarzy, szybkie ataki amfibii i znane już z poprzedniej części akcje dywersyjne. Red Alert 2 chyba jako pierwszy RTS wprowadza walkę w miastach na tak wielką skalę, a nowe możliwości, m.in. opanowywanie cywilnych budynków, odkrywają przed graczem całkowicie nowe rozwiązania taktyczne.

Jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki, w RA 2 zaimplementowano wiele nowych (dla tej serii lub gatunku) rozwiązań pomagających w dowodzeniu jednostkami i zarządzaniu zasobami. Oddziały mogą teraz pilnować określonego obszaru lub budynku, czy eskortować inną jednostkę do miejsca jej przeznaczenia. Nie zabrakło bardzo ważnej możliwości ustalania punktów, do których mają udawać się jednostki nowo wyprodukowane lub w inny sposób pojawiające się na mapie. Każdej z podległych ci jednostek możesz teraz wyznaczać dokładną trasę przemarszu, co pozwala na omijanie miejsc niebezpiecznych i tworzenie patroli. Dodatkowo, z pomocą nowego paska zaawansowanych komend, możesz w końcu przeprowadzać skoordynowane ataki kilku grup w jednym momencie. Jeśli już wspominam o panelu sterowania, muszę zaznaczyć, iż został on zmieniony. Przeszedł kilka kosmetycznych zmian, dzięki czemu stał się jeszcze bardziej przystępny, a dodatkowo wzbogacił się o kilka nowości, jak na przykład o małe okienko, w którym odbieramy filmowe transmisje informujące o ważnych dla przebiegu misji wydarzeniach. Zmiany objęły również część interfejsu odpowiedzialną za budowanie. Wprowadzono podział na kategorie, także mordęga związana z przewijaniem nieskończonej listy jednostek i budynków jest już przeszłością.

Westwood poświęcił bardzo dużo czasu na zaprojektowanie nowych jednostek, które wzbogaciłyby stronę taktyczną gry. Czas ten nie poszedł na marne, wraz z pojawieniem się nowych oddziałów, nowego wymiaru nabrały bitwy morskie. Oprócz typowych jednostek, czyli statków na- i podwodnych, pojawiły

Specjaliści

W trybach multiplayer i skirmish, możesz wybrać jedną z ośmiu armii, a każda z nich dysponuje jakąś wyjątkową jednostką.

USA: Paratroopers

Co pewien czas gracz może zrzucić w dowolne miejsce mapy pięciu spadochroniarzy. Nie trzeba chyba nikomu wyjaśniać, jakie możliwości stają przed graczem, gdy dysponuje oddziałem dywersyjnym na tyłach przeciwnika.

Francja: Grand Cannon

To ogromne działo jest idealnym stróżem każdej bazy. Nawet nowoczesne i potężnie opancerzone czołgi Sowietów nie są w stanie przetrwać bezpośredniego trafienia.

Niemcy: Tank Destroyer

Nie dajcie się zwieść wyglądowi tej jednostki. To działo jest praktycznie bezużyteczne względem piechoty i budynków, ale całe opancerzone, takie jak czołgi, są dla niego w sam raz. Żaden przeciwnik nie puści swoich czołgów w nieznany teren wiedząc, że gdzieś tam czai się mobilna armata przeciwpancerna.

Wielka Brytania: Sniper

W zasadzie jest to zwykły żołnierz piechoty. Od kolegów odróżnia go umiejętność skutecznego wykorzystywania karabinu snajperskiego, w który jest wyposażony. Bardzo duży zasięg i siła rażenia tej broni pozwolą mocno namieszać w szeregach przeciwnika.

Kuba: Terrorist

Ten fanatyczny rewolucjonista wybrał kubraczek z plastiku. Wystarczy wskazać mu cel, a on z pieśnią i pianą na ustach rzuci się na niego i wysadzi w powietrze ku chwale rewolucji.

Libia: Demolition Truck

Niby zwykła ciężarówka, a jednak bardzo groźna broń. Zainstalowana w niej broń atomowa tylko czeka na gest zachęty ze strony przeciwnika. Wystarczy jeden atak, aby potężna eksplozja wyczyściła spory kawałek pola walki.

Irak: Desolator

Używając specjalnego działka zamienia pole walki w nowy Czarnobyl. Mało która jednostka może bez szwanku przejść przez teren na którym działał ten koleś.

się jednostki delfinów dywersantów opowiadających się po stronie kapitalistów, przeciwwagę dla nich stanowią gigantyczne ośmiornice, których umysły są kontrolowane przez nową technologię komunistów. Podobnemu - o ile nie większemu - wzbogaceniu uległy bitwy toczące się na stałym lądzie. Pojawienie się sporej ilości nowych typów czołgów, oddziałów piechoty oraz jednostek powietrznych pozwala graczowi na większą swobodę w wyborze taktyki prowadzącej do zwycięstwa. Wiele z tych jednostek może łączyć swoje siły. I tak na przykład po stronie Sowietów, Crazy Ivan (jednostka wyposażona w materiały wybuchowe) i Yuri (który siłą umysłu kontroluje jednostki cywilne i wojskowe), pracując razem, mogą stworzyć, kontrolowaną siłą umysłu, krowę, która, wałęsając się po okolicy, może trafić do wrogiego obozu, a tam pokazać swoje prawdziwe wnętrze, czyli ukryte materiały wybuchowe mogące sporo namieszać w szeregach przeciwnika (swoją drogą wpędza to gracza w paranoję i czasem powoduje, że strzela się do wszystkiego, co się rusza, a nieraz, dla świętego spokoju, nawet do rzeczy nieruchomych).

W podobny sposób można łączyć piechotę z pojazdami opancerzonymi. W zależności, kto kieruje maszyną może ona służyć do walki lub na przykład naprawiania innych pojazdów. Piechota Tesla Troopers może teraz obsadzać broniące bazy Tesla Coils, dzięki czemu powiększa się ich zasięg i siła rażenia. Piechota aliantów zyskała możliwość ukrywania się za murami z worków z piaskiem i tworzenia stanowisk ciężkich karabinów maszynowych mających dużo większą skuteczność niż ich standardowe wyposażenie. Ponadto gracz dysponuje szpiegami, którzy mogą infiltrować szeregi przeciwnika i przedostawać się do jego budynków. Wśród tych tajnych jednostek nie zabrakło oczywiście znanej nam już dobrze Tany, która zyskała kilka nowych umiejętności, potrafi na przykład pływać i nurkować, co wspaniale można wykorzystać przeciwko flocie przeciwnika.

Prawdziwa siła każdej ze stron konfliktu tkwi w innym "obszarze", dzięki czemu są one dla siebie idealnymi przeciwnikami. Przykładowo piechota rakietowa Aliantów wyposażona jest w plecaki pozwalające latać, co czyni ją niewrażliwą na ataki z ziemi, w tym samym czasie na stałym gruncie mogą znaleźć się Tesla Troopers, którzy dzięki swoim specjalnym umiejętnościom są niewrażliwi na ataki czołgów. Te znowu stanowią trzon sowieckich sił, alianckie maszyny nie dorastają im nawet do pięt, ale dla równowagi, piechota spod amerykańskiej flagi bez problemu radzi sobie ze swoim czerwonym odpowiednikiem. Taka sytuacja ma miejsce właściwie w przypadku każdego typu jednostek - niezależnie od ich poziomu zaawansowania.

Podobnie przedstawia się sprawa dostępnych w grze budynków. Na wyższych poziomach Alianci dysponują konstrukcją zwaną chronosphere, pozwala ona w pewnym stopniu manipulować upływem czasu. Innym ciekawym wynalazkiem po tej stronie jest centrum kontroli pogody, dzięki któremu można w odpowiednim momencie wywołać burzę, która porazi przeciwnika piorunami. Po stronie Sowietów dominują technologie związane z kontrolowaniem umysłów, ale nie tylko. Iron Curtain pozwala im uczynić niektóre ze swoich jednostek niezniszczalnymi na pewien czas, a znany już miłośnikom Nuclear Silo na pewno spędzi sen z powiek przeciwnika. Z innych cech gry związanych z budynkami na pewno warto wymienić pojawienie się neutralnych budynków mających przeróżne przeznaczenie, po ich przejęciu przez jednostki inżynieryjne można nieraz wykorzystać je do swoich celów. Przykładowo, zdobycie lotniska pozwala na produkcję spadochroniarzy, szpital pomaga w leczeniu rannych żołnierzy, w warsztacie można remontować pojazdy, a szyb wiertniczy nad pokładami ropy może być źródłem stałego dochodu.

Moim zdaniem czas, który poświęcono na stworzenie nowych jednostek i budynków, jak najbardziej się opłacił. Właściwie każda z ogromnej ilości dostępnych jednostek jest na tyle silna, że może doprowadzić do zwycięstwa, ale jest przecież tyle innych możliwości. Dość szybko człowiek orientuje się, że w każdej toczonej rozgrywce - choćby stoczył ich tysiąc - może wykorzystać tysiąc różnych strategii, a i tak nie spróbuje wszystkiego. Staje się to szczególnie ważne podczas rozgrywek sieciowych lub toczenia pojedynczych bitew w trybie skirmish, gdzie również znalazło się kilka niespodzianek. Pozwalają one graczowi dostosować do własnych potrzeb właściwie każdy aspekt gry.

SOWIECI

Yuri
Mistrz telepatii. Yuri potrafi siłą umysłu przeciągnąć większość typów jednostek na swoją stronę. Ewentualnie załatwia je raz na zawsze.

Rhino Heavy Tank
Większy i mniej zwrotny niż jego aliancki odpowiednik, nadrabia to jednak siłą ognia. Nic dziwnego, że nazwano go nosorożcem.

Flak Track
Lekki transporter piechoty wyposażony w działko przeciwlotnicze. Taki zmechanizowany odpowiednik 'flak trooper'.

Tesla Tank
Kolejny z wielkich pojazdów pancernych. Zamiast używać konwencjonalnej amunicji, korzysta z energii elektrycznej, która działa tak samo dobrze, o ile nie lepiej.

Apocalypse Tank
To największy i najpotężniejszy z sowieckich czołgów. Oprócz wielkiej siły ognia skierowanej przeciwko celom naziemnym, potrafi również się bronić przed atakiem z powietrza.

Dreadnought
Jeden z większych statków pływających po wirtualnych wodach RA2. Jego głównym uzbrojeniem są kolczaste rakiety... pewnie na postrach rekinom.

Kirov Airship
Sterowce są wspaniałymi pojazdami powietrznymi, niestety bardzo powolnymi. Atak dużą grupą tych pojazdów może poważnie zagrozić bazie przeciwnika - o dziwo nie poprzez rozbijanie się na jej terenie.

Crazy Ivan
Uwielbia dynamit i podkładanie go, gdzie tylko się da. Jego genialny umysł sprawia, że wybuchową paczuszkę można podłożyć praktycznie wszędzie.

Tesla Trooper
Wychodowane na sterydach osiłki wyposażone w karabiny strzelające elektrycznością. Ich szczególną cechą jest niewrażliwość na ataki czołgów przeciwnika.

Terror Drone
Przypominające roboty pająki, które po namierzeniu pojazdu przeciwnika zbliżają się do niego, wskakują do środka i z szaleńczym śmiechem rozdzierają go na części.

Squid
Daleki potomek legendarnego Krakena, którego umysł został zniewolony przez sowieckich specjalistów. Radary nie wykrywają tej bestii może ona zbliżyć się do przeciwnika i ścisnąć go tak czule, że odechce mu się wszystkiego.

ALIANCI

Sandbag GI
Podstawa armii Aliantów. Teraz może ukrywać się za workami z piaskiem, ustawić tam stanowisko karabinu maszynowego i bronić się jeszcze skuteczniej niż do tej pory.

IFV
Pojazd ogólnego zastosowania. Umieść za kierownicą inżyniera, będzie mógł naprawiać inne pojazdy, zmień kierowcę na zwykłego żołnierza, a będziesz mógł razić przeciwników jego bronią.

Mirage Tank
Konstrukcja bardzo podobna do czołgu Grizzly, ale z małym wyjątkiem, gdy staje w miejscu, zamienia się w drzewo. Tylko co na to psy?

Prism Tank
Czołg nie używający klasycznej amunicji do rażenia wroga. Zamiast niej wystrzeliwuje wiązkę światła laserowego, która może uszkodzić kilku przeciwników za jednym zamachem.

AEGIS Cruiser
Statek służący jako obrona przeciwlotnicza floty, potrafi również niszczyć nadlatujące rakiety. Ciekawe, czy literka A w nazwie oznacza 'anty'?

Destroyer
Podstawowa jednostka nawodna używana przez Aliantów. Przystosowano ją do przewożenia piechoty, niszczenia łodzi podwodnych i czasem, czystym przypadkiem, zabijania rybaków.

Dolphin
Milutki ssak wyposażony w sprzęt pozwalający mu być niewidocznym dla radarów. Jego głos został wielokrotnie wzmocniony i jest teraz wykorzystywany jako bardzo skuteczna broń.

Chrono Legionnaire
Szalony naukowiec potrafiący przenosić się w czasie, aby dosłownie wymazywać jednostki przeciwnika z pola walki. Prawdopodobnie jest własną babcią.

Aircraft Carrier
Lotniskowiec do czego służy, każdy wie - więcej komentarzy nie będzie.

Rocketeers
Klasyczna piechota wyposażona w plecaki rakietowe. Szybka, zwrotna i w dużym stopniu odporna na ataki z ziemi.

Masz ochotę na dwudobową rozgrywkę - proszę bardzo, chcesz wyłączyć możliwość korzystania z najpotężniejszych oddziałów - nic trudnego. Ustalanie warunków zwycięstwa i warunków samej gry jest łatwe i naprawdę rozbudowane. Nie zabrakło przy tym tak istotnej rzeczy jak bardzo dużej ilości gotowych map, na których można toczyć boje. Jeśli po pewnym czasie gracz dojdzie do wniosku, że widział je już wszystkie i widok każdej wywołuje w nim odruchy... wymiotne, może bez problemu wygenerować pole bitwy w sposób losowy, ustalając porę dnia, klimat, wielkość mapy, dostępne zasoby itp.

Po dojściu do ładu ze wszystkimi podstawowymi ustawieniami trybu skirmish lub multiplayer trzeba jeszcze wybrać jeden z dostępnych typów rozgrywki. Ponieważ początkowo każdy może czuć się lekko oszołomiony ilością dostępnych opcji, pozwolę sobie polecić kilka z nich, przy których bawiłem się najlepiej. Tak więc "megawealth" - tu nie wolno korzystać z górników, a jedyne dostępne zasoby to szyby wiertnicze, o które właściwie toczy się walka. Miłośnikom wyścigów na pewno spodoba się tryb "land rush", w którym każdy z zawodników rozpoczyna grę na środku planszy, posiadając jedynie transporter opancerzony. Od szybkości działania w pierwszych chwilach zależy zwycięstwo, trzeba bowiem jak najszybciej znaleźć dobre miejsce na wybudowanie bazy oraz pozbierać wszystkie rozrzucone po planszy zasobniki ze sprzętem. Nie dość, że czyni to gracza silniejszym, to zdecydowanie osłabia przeciwników. Gracze preferujący bezpośrednią konfrontację powinni wypróbować tryb o dość ciekawie brzmiącej nazwie, a mianowicie "meat grinder" (czyli maszynka do mielenia mięsa). Jaka nazwa taka i gra. W tym trybie dozwolone są tylko czołgi i piechota, więc rozwałka jest naprawdę porządna. "Meat grinder" posiada również swój morski odpowiednik, w którym akcja toczy się na mapach wypełnionych małymi wyspami, a gracze nie mają możliwości korzystania z jednostek powietrznych, superbroni i większości oddziałów lądowych. Wybór jest oczywiście dużo większy, a możliwości konfiguracji bynajmniej się tu nie kończą. Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki każdy z graczy musi jeszcze zdecydować, pod którą z ośmiu flag chce zwyciężać, a to wiąże się z dostępem do technologii specyficznych dla wybranego kraju. Wszystko to w sumie tworzy mieszankę, która przy każdym podejściu jest jak najbardziej grywalna, i to jest chyba jedna z najważniejszych cech RA2. Kilkaset dostępnych kombinacji, połączonych z ogromną swobodą doboru taktyki, powoduje, że większość graczy będzie z chęcią wracać do tego tytułu nawet po ukończeniu kampanii.

Jako ciekawostkę związaną z trybem multiplayer należy niewątpliwie wymienić możliwość rozegrania krótkiej kampanii, w której kilku graczy współpracuje ze sobą, aby osiągnąć wspólny cel. Nie wiem, czego jeszcze mógłby wymagać od Red Alert 2 miłośnik sieciowych rozgrywek, jak dla mnie jest tu wszystko, co potrzebne do osiągnięcia sieciowej nirwany.

Niestety, nie wszyscy gracze są w tak komfortowej sytuacji, że mają ciągły lub bardzo tani dostęp do Internetu. Nieco więcej jest takich, którzy zdecydują się na toczenie batalii w sieci lokalnej. Nadal jednak jest to tylko niewielka część ludzi, do których skierowany jest RA2. Westwood nie spróbował przedefiniować gatunku znanego jako strategie czasu rzeczywistego, stawiając tylko na tryb multiplayer. Sprawiłoby to niewątpliwie, że gracze bez odpowiedniego zaplecza technicznego szybko odłożyliby tę grę na półkę. Zamiast tego, autorzy postarali się więc o takie poprawienie głównych prawideł rządzących rozgrywką, aby była ona atrakcyjna dla każdego. Duża ilość nowych, idealnie wyważonych, jednostek połączona ze sporymi możliwościami modyfikowania parametrów gry czyni Red Alert 2 jedną z najlepszych strategii czasu rzeczywistego, jakie do tej pory pokazały się na rynku. Jednocześnie jest to jedna z niewielu nowych gier, w których nie położono największego nacisku na formę i skoncentrowano się na treści. Red Alert 2 nie wkracza na nowe, nieznane dotąd tereny, tak jak zrobił to Deus Ex czy Shogun, ale jeśli rozpatrywać ten tytuł w kategoriach rozrywki, jaką daje graczowi, znajdzie się na jednym z czołowych miejsc - wśród najlepszych. □

Ocena: 9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Westwood
Dystrybutor: IPS
Internet: http://www.xxxx
Wymagania: P266, 64MB, Windows 95/98, SVGA, karta dźwiękowa
Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- absorbuje gracza w stopniu pozwalającym zapomnieć o rzeczywistości
- wyzwania jakie stawia sprawiają, że chce się grać
- RTS w najlepszym znaczeniu tych trzech, nielubianych przez wielu literek

Minusy:
- pod względem oprawy ustępuje wielu najnowszym produkcjom
- nie łatwo się od niej oderwać

Demo na CD 2/22

Sacrifice

Tytuł dzieląc ze starą (choć pewnie dla niektórych lata osiemdziesiąte skończyły się dopiero wczoraj) balladą Eltona Johna, Sacrifice jest pozycją wyjątkową, wymykającą się wszelkim próbom przyporządkowania do jakiegokolwiek z istniejących gatunków. Bo przecież nazwanie jej mianem dynamicznej strategii z widokiem z perspektywy trzeciej osoby, a w dodatku opartej na motywach fantasy i wykorzystującej jeden z najpotężniejszych (i najładniej wyglądających!) silników graficznych, mimo iż dobrze oddaje stan faktyczny, to jednak nadal wyjaśnia bardzo niewiele i nijak w skatalogowaniu nie pomaga...

Caspar

Ale w tym właśnie leży siła dzieła Shiny. Mimo wspomnienia o strategii Sacrifice jest bowiem szybsze i bardziej widowiskowe od bardzo wielu gier FPP! To nie gra dla zatwardziałych jajogłowych, a osobników kochających krążącą w żyłach adrenalinę! Bo i cóż to za strategia, w której ma się jedynie dwa rodzaje surowców, a kamera jest na stałe przywiązana do dowódcy? Ale zacznijmy wszystko od początku, od korzeni tej gry i ludzi za nią stojących.

Jak się pewnie większość z Was orientuje, najbardziej znanymi ich tytułami są obecnie MDK oraz Messiah. A te również do zbyt standardowych nie należą, przez co Shiny - mimo dobrego ich przyjęcia, i to zarówno przez graczy, jak i przez recenzentów (nas również) - kokosów na nich nie zbiła. Cóż, przecieranie nowych szlaków do najprostszych zajęć nie należy. Najwidoczniej jednak niektórzy mają po prostu do tego pociąg w genach, bo przecież i pierwszy szeroko znany tytuł Shiny - Earthworm Jim - mimo bycia zwykłą dwuwymiarową platformówką taki znowu zwykły wcale nie był...

Wracając jednak do chwili obecnej i Sacrifice. Jak na porządną grę fantasy przystało, postarano się o odpowiednią historię i związane z nią zaplecze fabularne. A postarał się nie byle kto, bo do drużyny ściągnięto Jamesa Finneya, Dana Liebgolda i Erica Flannuma (jakby ktoś nie wiedział - sam zresztą nie miałem o tym zielonego pojęcia - wcześniej odpowiadali za takiego na przykład Starcrafta), którzy razem z głównym "wymyślaczem", Martinem Brownlowem, postarali się o scenariusz nie tylko ciekawy, ale przede wszystkim z dziesiątkami różnych ścieżek rozwoju. A tak już zupełnie na marginesie, to imć Brownlow nie ukrywa, że inspirację czerpał z gry Chaos, czyli z czasów, gdy królowało ZX Spectrum!

Co do samej historii, to gracz wciela się w rolę kogoś w rodzaju wędrownego mnicha. Ale nie myślcie, że to jakiś cichy starzec, ubrany w pokutne szaty! Wyboru swego idola dokonujemy bowiem spośród grupy osobników, których nikt przy zdrowych zmysłach nie nazwałby, nawet w przybliżeniu, normalnymi! To zresztą jest również dość nietypowe, bo przecież w gierkach z widokiem z trzeciej osoby (a Sacrifice do nich również należy!) mamy zazwyczaj do czynienia jedynie z paroma (najczęściej zresztą tylko z jedną...) postaciami - a tutaj jest ich całe stadko!

Na tym możliwości dostosowania gry do własnych preferencji wcale się jednak nie kończą. Po wybraniu swojego wędrowca zostajemy bowiem wezwani przed oblicze pięciu bogów, dla których to następnie przychodzi nam wykonywać zadania - oczywiście różne w zależności od wybranej w danym momencie ścieżki. Zadań jest około pięćdziesięciu, ale w trakcie jednej gry przechodzimy jedynie przez dziesięć z nich, przy czym wcale nie muszą być to zadania wyznaczane przez jednego boga!

Po zakończeniu misji lądujemy ponownie między pięcioma portalami i ponownie wybieramy, w który z nich chcemy wejść! Ale tym razem sytuacja jest już nieco inna, gdyż u istoty, u której już misję wykonaliśmy, dostępna będzie misja numer dwa, przez co tych pięćdziesiąt zadań układa się w jakieś straszne ilości kombinacji, podchodzące coś pod dziesięć milionów - a to jest już praktycznie nieskończoność, bo i tak nikt nie będzie ich w stanie wszystkich przejść! W dodatku drogi te będą się od siebie różnić nie tylko kolejnością i wyborem misji, ale i dostępnymi w ich trakcie zaklęciami.

Pięciu bogów różni się między sobą nie tylko nazwą, ale i strefą zainteresowań oraz użyczanymi swym kapłanom mocami. Persefona na przykład, jak na boginię życia przystało, nie będzie się zajmowała narzędziami do masowej destruk-

cji, a Channel, pan śmierci - leczeniem potrzebujących, bo byłoby to przecież działaniem na własną szkodę. Łącznie z trzema pozostałymi istotami wyższymi: Stratosem, panem niebios, władającym ogniem Pyro oraz opiekującym się ziemią Jamesem (tak, tak, swojskim Jakubem - co on robi jako członek panteonu, nie mamy najmniejszego nawet pojęcia, choć być może ma to coś wspólnego z drabiną, która się mu kiedyś śniła...) pokrywają oni wszystkie sfery życia i śmierci występujące w świecie Sacrifice.

O tym, że zbyt wiele wspólnego ze sobą nie mają, pisać nie trzeba, wróćmy więc do stojącego przed portalami wędrowca. Mimo, iż sytuacja na pierwszy rzut oka nie uległa po zakończeniu misji zmianie, to jednak teraz dysponuje on już dodatkowym zaklęciem, otrzymanym w nagrodę za pomyślne wykonanie pierwszego zadania! Poprzez wybieranie odpowiednich portali w odpowiednim czasie możemy niemal dowolnie kształtować zestaw posiadanych przez naszą postać mocy! Oczywiście grę zaczynamy z pewnym podstawowym repertuarem zaklęć - jak na przykład leczenie (choć w dość ograniczonym zakresie) czy magiczny pocisk - ale cała reszta zależy już tylko od nas.

No, może nie tylko, bo patrząc na efekty działania zaklęć nie raz i nie dwa wydamy z siebie przeróżne ochy i achy - pod względem opracowania graficznego Sacrifice jest bowiem po prostu doskonałe! Weźmy taki na przykład wulkan. Samo zaklęcie ciężko zaliczyć do odkrywczych, bo było już i w pierwszym Populousie (a być może i wcześniej), ale sposób jego wykonania... tego jeszcze po prostu nie było! Ziejąca ogniem góra przebijająca się przez podłoże, rozrzucająca na prawo i lewo wielkie płonące głazy wygląda nawet lepiej niż w rzeczywistości - a w każdym razie bardziej widowiskowo (i to nie tylko dlatego, że można przy okazji pooglądać ginących wrogów). Podobnie jest z trąbą powietrzną, porywającą wrogów do góry - ta może być zresztą jeszcze bardziej widowiskowa, gdy stworzy się kilka takich trąb naraz!

Przy tak potężnym arsenale trzeba oczywiście uważać, by przypadkiem nie przetrzebić również i swoich jednostek, a poza tym przy bliskich spotkaniach z wrogami znacznie lepiej sprawują się jednak zaklęcia mniejszego kalibru. Te zresztą wcale nie wyglądają gorzej, więc i miłośnicy graficznych ozdobników nie będą nimi zawiedzeni. Tak się bowiem szczęśliwie składa, że w Sacrifice dopieszczone jest praktycznie wszystko i nawet w trakcie pokojowego łażenia (bo to czasami też się zdarza - choć fakt, że takie chwile to tylko krótkie wyjątki potwierdzające regułę) jest na czym wzrok zatrzymać. Nie darmo jednak gra zdobyła wyróżnienie na ECTS-ie i okrzyknięta została jedną z najlepiej wyglądających!

Zostawmy już jednak wrażenia wzrokowe i powróćmy do naszego wędrowca - tym razem, by przyjrzeć się bliżej mechanice gry. Każda misja zaczyna się oczywiście od przejścia przez portal, po którym to raczeni jesteśmy krótkim wprowadzeniem, wyjaśniającym postawione nam przez wybranego patrona cele. W chwilę później lądujemy na głównym ekranie gry.

Od razu rzuca się w oczy (poza grafiką oczywiście) przejrzystość interfejsu. Radar w prawym dolnym rogu ekranu, wskaźniki życia, many i pozostające do dyspozycji dusze w prawym górnym (już za chwileczkę będzie o manie i duszach nieco więcej) oraz podzielone na trzy grupy zaklęcia (ofensywne, przywoływania sług i związane z zasobami), rezydujące sobie w okolicy lewego dolnego rogu ekranu. Jak na RTS-a, jest to raczej niewiele, ale przecież Sacrifice zwykłym RTS-em nie jest, a przy szybkiej akcji większa liczba kontrolek tylko by przeszkadzała! Zresztą nie bardzo wiadomo nawet, co więcej można by tu jeszcze umieścić...

Opcje budowania i dbania o zasoby ograniczono tu do minimum. Nie budujemy żadnych farm, nie stawiamy kopalń - jedyne, co nas interesuje, to mana i dusze. Zacznijmy może od tego pierwszego. Mana, jak to na manę przystało, niezbędna jest oczywiście do rzucania zaklęć. Nieco inne jest jednak podejście do uzupełniania jej zasobów. Nie zachodzi ono bowiem automatycznie, trzeba się w manę za-

opatrywać u źródeł, uzupełnionych najpierw, w jednym z (tylko) dwóch występujących w grze budynków manalith (w ichnim języku mamy tu do czynienia z całkiem fajną grą słów: manalith-monolith, której nie będę się nawet starał po naszemu oddać). Na szczęście jednak nie trzeba tego robić osobiście, a to dzięki możliwości stworzenia armii "tragarzy" kursujących między źródłami a naszym wędrowcem. Stanowią oni oczywiście bardzo dobry cel dla wroga, a ich wycięcie w pień to jeden ze skuteczniejszych sposobów na zyskanie przewagi, ale cóż: każdy kij ma dwa końce, więc jak ktoś woli, może się do źródeł za każdym razem osobiście pofatygować...

Prawdę powiedziawszy, to takich wypraw do źródeł nie da się zresztą w trakcie gry uniknąć, a to ze względu na fakt, że są one przecież jednym z głównych celów ataków wrażych sił. A oddelegowanie do ich ochrony jakichś poważniejszych sił nie wchodzi w grę, bo o wystawieniu hordy jednostek bojowych (bo ciężko przecież nazwać wojakiem wielkiego, ziejącego ogniem smoka - a i takie cudo można w tej grze przyzwać!) nie ma tu co marzyć, a osłabianie swego głównego zgrupowania kończy się zazwyczaj niezbyt miło...

I to nie tylko dlatego, że ponowne przywołanie stworów kosztuje. Po takiej przegranej bitwie można już nie mieć kogo przywoływać, a to dzięki bardzo ciekawemu podejściu do sprawy dusz. Na pierwszy rzut oka wyglądają one wprawdzie dość standardowo - ot, w zależności od typu przywoływanego potwora konieczne jest poświęcenie na to różnej ich liczby. Ale to tylko początek, bo mimo iż dusz nie można sobie produkować, to jednak istnieje inny sposób na dokooptowanie do swojej zagrody nowych. Każdy z rdzennych mieszkańców to przecież potencjalny wyznawca, a więc cóż prostszego niż przekonanie go, że to za nas powinien oddać życie? Poza tym po śmierci ciała dusze wcale nie znikają, lecz zabłąkane czekają, by ktoś je pod swoje skrzydła przygarnął!

Z tego też prostego powodu rozdzielanie swych sił to pomysł raczej słaby, bo bardzo łatwo można swoje duszyczki stracić. Na szczęście jednak, o ile przygarnięcie z powrotem swoich odbywa się bez zbędnych ceregieli (o ile tylko nasz wędrowiec znajduje się w pobliżu), o tyle przejęcie wyznawców wroga jest już dużo trudniejsze. Najpierw trzeba bowiem wezwać jednego ze swoich doktorów, by ten zabrał trupa do świątyni - dopiero tam dusza może zostać przekonana o słuszności przejścia na naszą stronę. Niby nie wydaje się to takie trudne, ale przecież zazwyczaj na truposzy natkniemy się w trakcie walki, więc nie dość, że czasu będzie bardzo mało, to jeszcze i nasz doktorek może bardzo szybko sam stać się trupem! Zresztą, skoro już przy doktorze jesteśmy, warto wspomnieć, że cały ten proces jest wspaniale animowany, łącznie z wielką strzykawką, którą doktor dzierży dłoniach. Nie dość, że wygląda to ładnie, to jeszcze jest po prostu odjazdowe! Przy okazji oczywiście zupełnie nie trzyma klimatu fantasy, ale przeszkadzać to będzie chyba tylko stuprocentowym purystom, bo jako rozrywkowy przerywnik jest świetne.

Dajmy już jednak spokój przerywnikom, a przejdźmy do istoty gry, czyli walki. Jak na porządnego RTS-a przystało (choć w sumie gra jest nie tylko RTS-em, ale nie czepiajmy się już szczegółów), jednostki można oczywiście grupować i to łącznie ze wszystkimi udogodnieniami, poprzez coś w rodzaju automatycznego zaznaczania wszystkich jednostek danego typu tudzież dodawania nowych stworów do grup już istniejących. Słowem - najwyższy standard, ale bez tego Sacrifice byłoby praktycznie niegrywalne, bo tempo rozgrywki (o czym już zresztą gdzieś na początku wspominałem) przypomina raczej strzelankę, a nie strategię. Jest to zresztą w pełni świadomy zabieg twórców (tak się przynajmniej chwalili - cóż, ja im tam wierzę), który łącznie ze sterowaniem wziętym żywcem z tego typu gier (czyli poruszaniem się za pomocą [W], [S], [A], [D] - choć oczywiście dochodzą do tego skróty do czarów czy grup bojowych) gwarantuje naprawdę niezapomniane wrażenia, których nikt by się przecież po strategii nie spodziewał.

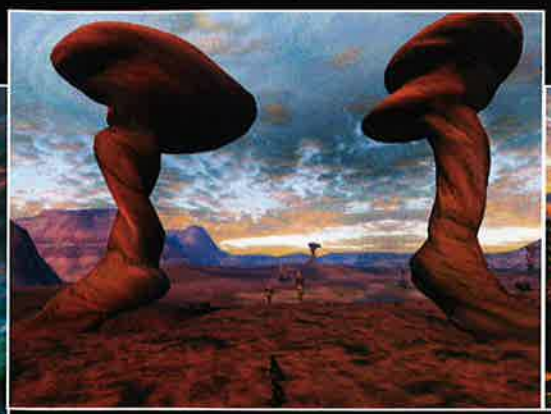
Chociaż... jeśli miało się w przeszłości do czynienia z Battlezone czy Uprising, to pewne podobieństwa od razu się zauważy - tyle, że w Sacrifice o widoku z pierwszej osoby nie ma mowy. I jest to jego wielką zaletą, gdyż choć kamera przyczepiona jest do naszego wędrowca, można ją dość daleko od pola walki odsunąć, dzięki czemu ma się dużo lepszy wgląd w sytuację w swym najbliższym otoczeniu. Poza tym, dzięki bardzo sensownemu interfejsowi (skróty klawiaturowe!), nie ma najmniejszych problemów z jednoczesnym rzucaniem zaklęć (na przykład błyskawicy, która jest przecież inicjowana bezpośrednio przez naszą postać) oraz wprowadzaniem w bój kolejnych grup bojowych! Wrażenie, skoro już przy analogiach jesteśmy, jest nieco podobne do tego z Dungeon Keepera, tyle że - jak dla mnie - lepsze. W dodatku boje prowadzi się tu na świeżym powietrzu, a nie w zatęchłych lochach.

Jeśli jednak już do czegoś miałbym się przyczepić, to są to właśnie misje. Nie chodzi o to, że jest ich mało, teren brzydki, a mapy malutkie. Na to akurat złego słowa powiedzieć się nie da. Problem leży gdzie indziej - w ich różnorodności. Owszem, jakieś tam wariacje od czasu do czasu się zdarzają i zamiast radosnego wycinania przyjdzie nam na przykład eskortować grupę górników do kopalni Pyrosa, ale w większości przypadków cała misja sprowadza się do biegania po planszy, niszczenia wrażych budowli i stawiania na ich miejscu własnych. Czynności te przerywają jedynie potyczki z mobilnymi siłami wroga...

Fakt, że na tym samym opiera się zdecydowana większość strategii czasu rzeczywistego, ale - cóż, po pewnym czasie ma się wrażenie, że gdzie to się już widziało (choć na pewno nie przy pierwszym graniu!), a takie déjà vu mogą być czasami nieco irytujące. Jest to jednak, niestety, nieuniknione, bo dwa rodzaje surowców oraz maksymalnie czterech wędrowców na mapie zbyt wielkiego pola do manewru nie pozostawia... Choć, jak już wspomniałem, a pozwolę sobie powtórzyć, zanim dopadnie nas rutyna, minie naprawdę sporo czasu.

Zresztą nawet i w takim momencie można jeszcze z Sacrifice wiele dobrego wykrzesać! Ano wystarczy z grania solo przejść do grania w sieci! Wprawdzie nie ma się tu do dyspozycji żadnych nowych, superodkrywczych trybów, ale że już samo granie z żywym graczem (lub przeciw niemu - bo oczywiście drużyny tworzyć można) to tak wielki powiew świeżości, że określenie tego drugą młodością wcale nie będzie przesadzone! Zresztą wystarczy spojrzeć na popularność gier sieciowych! Taki na przykład Quake, Unreal, czy Half-Life, mimo iż oferują całkiem (no może poza Quake III...) niezły tryb gry pojedynczej, to jednak obecnie na powierzchni utrzymują się głównie dzięki świetnie rozwiązanym rozgrywkom sieciowym!

A Sacrifice ma wszelkie warunki, by pojść w ich ślady. Nie dość bowiem, że jest grą niezwykle dynamiczną i pięknie wyglądającą (choć to drugie przy grach sieciowych zbyt istotnie nie jest, choć na początku odgrywa bardzo wielką rolę), to jeszcze razem z grą dostaje się pokaźny zestaw map stworzonych specjalnie do grania w sieci, a do tego jeszcze pełny ich edytor - ScapeX! I żeby nie było niedomówień - jest to bez dwóch zdań jeden z najlepszych edytorów, jakie kiedykolwiek ktoś do gier dołączał! Jest bardzo prosty w użyciu (stworzenie nowego terenu może się odbywać, dzięki odpowiednim algorytmom, zupełnie automatycznie, jak w profesjonalnych pakietach do generowania krajobrazów!) i umożliwia zabawę w praktycznie wszystko, co jest w stanie zaoferować engine (łącznie z dowolnymi przekształceniami wygenerowanej mapy czy ustawianiem wyzwalaczy akcji specjalnych). Ponadto gotowe dzieło ma zazwyczaj jedynie od stu do pięciuset kilobajtów! Taki plik można przecież bez żadnych problemów ściągnąć i przez modem!



Przed każdą grą można oczywiście ustalić, poza mapą, także liczbę dusz, poziom doświadczenia wędrowców oraz listę zaklęć, którymi władają - czyli pełen standard. To, co jest nieco mniej standardowe, to fakt, że - podobnie jak to ma miejsce w grze solo (a przynajmniej w większości rozgrywanych w jej trakcie misji) - wygrać można jedynie poprzez poświęcenie na ołtarzu wroga jednego ze swych podwładnych (stąd wziął się tytuł gry). Niby nic wielkiego, ale rytuał ten trochę czasu zabiera, a przecież wtedy przeciwnik nie będzie siedział z założonymi rękami, tylko rzuci się na naszych biednych doktorów (bo to oni są głównymi aktorami tego końcowego aktu) ze wszystkim, co tylko ma. Końcówka jest więc bardzo dynamiczna i w niczym nie przypomina poszukiwania ostatniego wrogiego wojaka, jak to się niestety zdarza w nazbyt wielu tytułach, nie tylko zresztą w RTS-ach. W Sacrifice walka do upadłego jest na porządku dziennym!

Na koniec, po tych wszystkich pozytywnych wrażeniach, zostawiłem sobie sprawę sprzętu i rzeczy z nim bezpośrednio związanych. Cóż, nie ma co ukrywać, że gra na byle czym nie pójdzie, choć z drugiej strony jej minimalne wymagania nie są obecnie wcale takie wielkie - PII z 64 MB RAM-u to już się przecież nawet w sklepach nie kupi, bo najsłabsze procesory leżące na półkach hulają obecnie z zegarem 600 MHz. I bardzo dobrze, bo dzięki temu engine gry może rozwinąć skrzydła. Dziesiątki walczących ze sobą postaci, latające na wszystkie strony zaklęcia i wielki teren gry - to wszystko stawia przed procesorem i akceleratorem 3D spore wymagania, ale na szczęście Sacrifice jest na tyle inteligentne (a właściwie engine, na którym zostało ono oparte), że potrafi samodzielnie dopasowywać szczegółowość wyświetlanej na ekranie grafiki do mocy sprzętu i dziejącej się na ekranie akcji. Rola gracza ogranicza się praktycznie (poza włączeniem czy wyłączeniem mgły i określeniem rodzaju filtrowania tekstur) do wybrania rozdzielczości oraz ustalenia liczby klatek obrazu wyświetlanych w czasie sekundy - o resztę zadba sama gra.

Dla maksymalistów, na których normalna grafika nie robi wrażenia, tudzież posiadaczy topowych komputerów, przewidziano specjalny tryb z maksymalnie dopieszczonymi nawet najmniejszymi detalami. Fakt, wygląda to lepiej, ale wymaga aż 256 MB RAM-u na pokładzie (i oczywiście odpowiednio mocnego procesora, że o karcie graficznej - najlepiej GeForce 2 Ultra lub, od biedy, GTS - nie wspomnę). Na dobrą sprawę tryb ten pozostaje tylko ciekawostką, z której dobrodziejstw przez najbliższych parę miesięcy mało kto będzie w stanie skorzystać.

Do wykorzystania od razu nadaje się za to oprawa dźwiękowo-muzyczna. Owszem, niektórzy mogą narzekać, że użyto tu formatu mp3 - bo to niby nieco gorsza jakość, a poza tym zajmuje czas procesora - ale... zarzuty dotyczące słabej jakości są tu jak najbardziej nie na miejscu (bo muza jest świetna!), a przy wymaganym przez grę sprzęcie te dwa czy nawet trzy procent mocy można przecież na odtwarzanie tła dźwiękowego poświęcić. Tym bardziej, że te dwa procent i tak by widocznej różnicy nie sprawiło, a oszczędności w objętości plików są tu ogromne. Co najważniejsze, spożytkowano je, sądząc po wyglądzie, co najmniej dobrze.

Cóż można napisać jako podsumowanie? Heh, Sacrifice jest bez dwóch zdań jedną z najładniejszych gier, jakie dane nam było w tym roku oglądać (i co do tego nikt nie miał w redakcji najmniejszych wątpliwości). Co ważniejsze - świetnie sprawdza się w praniu! Dobry tryb dla pojedynczego gracza, który potrafi zaskoczyć i po wielu dniach grania, a do tego tryb multiplayer, równie wciągający co swego czasu pojedynki w Quake I! W dodatku, dzięki dołączonemu prostemu w użyciu edytorowi nie trzeba się obawiać, że po dwóch miesiącach znudzą się nam mapy - bo tych będzie w Sieci praktycznie nieograniczona liczba.

Stąd też i ostateczna ocena gry: dziewięć i pół poparte znakiem jakości. Dużo to, ale nowatorskie podejście do tematu "strategie czasu rzeczywistego" oraz duża oczekiwana żywotność (dzięki trybowi multiplayer i edytorowi!) w pełni to uzasadniają. Zresztą, tak już na ostateczne poparcie - gra ta zdobyła przecież nagrodę na tegorocznych targach ECTS, więc nie jest to jedynie nasze zdanie. □

Ocena: 9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Shiny Interactive
Dystrybutor: Interplay/CD Projekt
Internet: http://www.sacrifice.net
Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, akceleratorzgodny z Direct3D
Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- wygląd!
- tempo rozgrywki
- single player nudzi się baaardzo wolno!
- świetny multiplayer
- dołączony edytor

Minusy:
- jak ktoś lubi się czepiać, to dość mała różnorodność misji

STR. 189 PRZEKAZ

CD-A

= 0zł

Specjalne ceny w prenumeracie

Numery kupowane w kiosku:

12 numerów x 16,99 zł = 203 zł 88 gr
(+ 3 zł za każdy numer z 3 CD)

6 numerów x 16,99 zł = 101 zł 94 gr

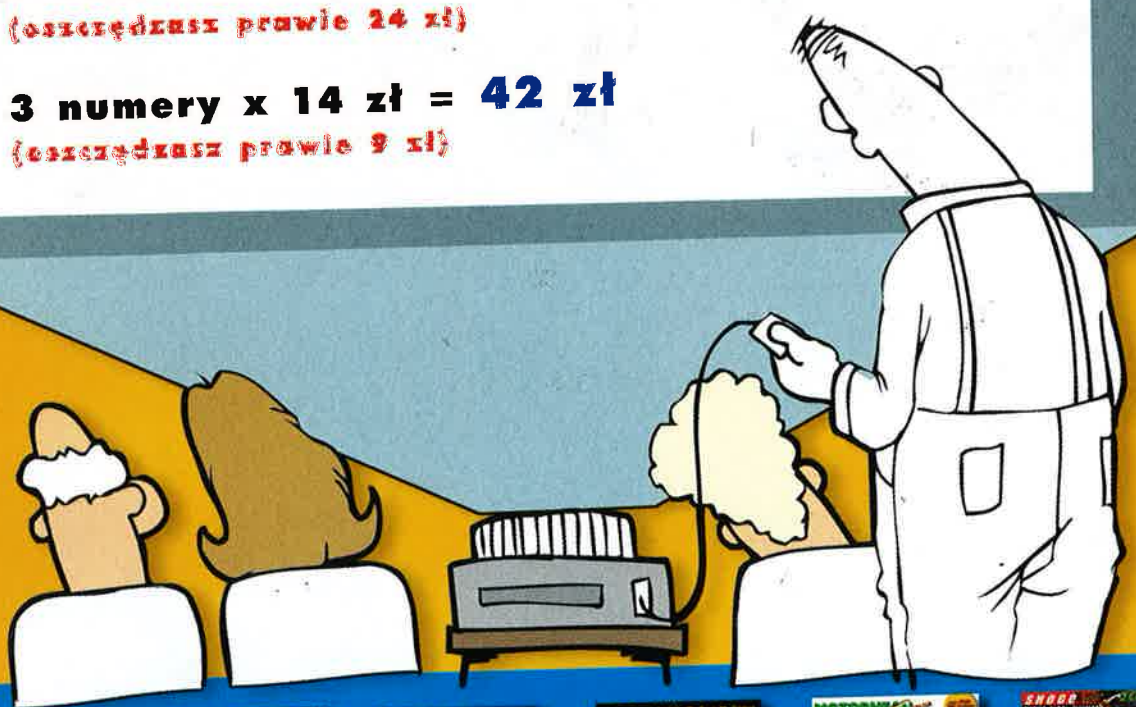
3 numery x 16,99 zł = 50 zł 97 gr

12 numerów x 12 zł = 144 zł
(oszczędzasz prawie 60 zł czyli dostajesz prawie cztery numery CDA za darmo!)

6 numerów x 13 zł = 78 zł
(oszczędzasz prawie 24 zł)

3 numery x 14 zł = 42 zł
(oszczędzasz prawie 9 zł)

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!



CTION za darmo?

Zamów CD-Action z DVD

W grudniowym numerze CD-Action znowu pojawią się 3 CD! Posiadacze napędów DVD będą jednak mieli możliwość zamówienia tego wydania CDA również z DVD! Wystarczy, że na przekazie zaznaczysz właściwe pole, żeby otrzymać swój egzemplarz CDA z DVD. Jeżeli nie jesteś Prenumeratorem, możesz również zamówić jednorazowo numer 12/2000 z DVD za cenę 24 zł 99 gr.

Na DVD znajdziesz pełne wersje (gier i programów multimedialnych), dema, filmy, trailery i wiele innych atrakcji.

Gdyby liczba zamówień była niższa od spodziewanej, Wydawnictwo zastrzega sobie prawo odwołania wydania CDA z DVD. Wpłacone pieniądze zostaną wówczas odesłane na adres nadawcy.

Infolinia:
(071) 34 120 83
e-mail: dan@silvershark.com.pl

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca.

Z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od lipca opłacamy najpóźniej do 15-tego maja, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r. ; z 97 r. ; z 98 r. ani 1, 2, 9/99 r. !!!

- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł i 13zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 330, e-mail: dan@silvershark.com.pl

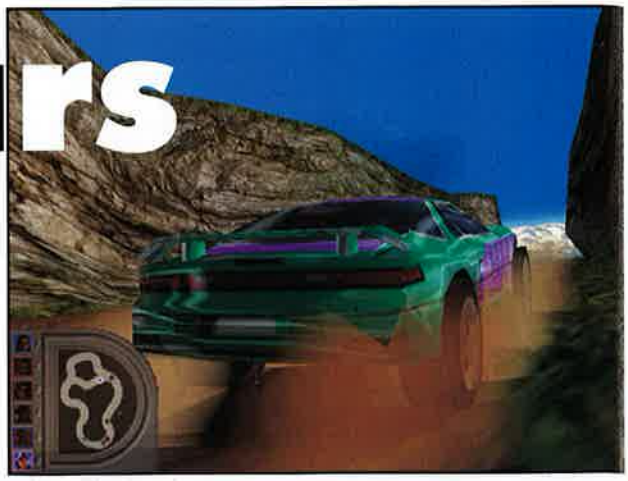
Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis Prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszną sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysyłać.

Prosimy, błagamy więc na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysyłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypiemy Was materiałami reklamowymi albo sprzedawmy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciliście!

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)

Road Wars



Ryk wysokoprężnych silników, piękne kobiety, szeroka droga przed maską i przeciwnicy we wstecznym lusterku. Ile to już razy mieliśmy okazję zasiąść za kółkiem jakiegoś pojazdu i wciskając gaz do dechy staraliśmy się osiągnąć metę jako pierwsi? Nie próbujcie nawet odpowiadać - miało to miejsce nieskończoną liczbę razy, a od pewnego czasu nowych, interesujących tytułów "wyścigowych" jest skandalicznie mało. Przed potencjalnymi twórcami takiej gry widzę dwie drogi. Albo opierają się na starym pomyśle i cały nacisk stawiają na realizację (ot, choćby NFS), albo realizują całkowicie nową idee, która być może popchnie gatunek do przodu. Niestety, najczęściej twórcy starają się korzystać z obu tych dróg naraz, a to zazwyczaj kończy się tragicznie.

yASiU

Road Wars, który od kilku tygodni zajmuje miejsce na moich dysku twardym, wcale nie należy do wyjątków. Nieznana chyba (piszę chyba, bo sam jej nie znam) nikomu grupa programistów stworzyła grę, która w szumnych zapowiedziach miała być kolejną rewolucją czy też może rewelacją. Ponieważ nigdy z góry nie skazuję na porażkę gier, które wyszły od nieznanych producentów, zabrałem się za Road Wars z pełnym i właściwym mi optymizmem. Pierwsze chwile z grą wcale mnie nie wytrąciły z radosnego nastroju, przeciwnie, wszystko wyglądało na tyle dobrze, że nie mogłem doczekać się rozgrywki. Nie dziwcie mi się, to, co zobaczyłem w menu, wyglądało naprawdę obiecująco. Pominę fakt, że pod względem wizualnym menu Road Wars nie należy do czołówki, jest nudne i rozpikselowane. Nie mogło mi to jednak przeszkodzić w przeprowadzeniu małego dochodzenia, którego wyniki zachęciły mnie do dalszej gry.

Opcje, jako część menu najmniej ciekawą, bo nie oferującą niczego rewelacyjnego, pominę i zajmę się resztą, wcześniej może jednak napiszę kilka słów o tym, czym właściwie jest Road Wars. To, że są to wyścigi samochodowe, mogliście wywnioskować z powyższych akapitów. Ale na tym sprawa się nie kończy, bowiem gracz, wcielając się w rolę jednego z kierowców (lub kierowczyń, ale o tym za chwilkę), staje się jednocześnie operatorem nie tylko samego auta, ale i również zamontowanych w nim systemów uzbrojenia. Zadanie jest rzecz jasna proste, trzeba być na mecie pierwszym, ale czy osiągnie się to poprzez zostawienie przeciwników z tyłu czy też przez zwykłą rozwałkę, zależy tylko od gracza. Oczywiście przeciwnicy nie pozostają bezbronni, sami całkiem dobrze używają takiego samego sprzętu, jaki jest dostępny dla gracza. Jakby tego było mało, praktycznie wszystkie tory zaopatrzone są w różnorakie przeszkadzajki, przyjmujące postać automatycznych wieżyczek strzelniczych, wyrzutni rakiet, czołgów itp. Na szczęście te elementy są całkowicie bezstronne i prują równo do każdego, kto im się tylko nawinie. Wydawałoby się, że dzięki temu dodatkowemu utrudnieniu wyścigi staną się bardziej atrakcyjne, nieprawdaż?

Na to pytanie pozwolę sobie odpowiedzieć za chwilę, bo teraz wrócę do tego, co zacząłem pisać o menu. Rozglądając się po nim, każdy zauważy, że nie ma tu nic nowego. Dostępne są trzy tryby rozgrywki, czyli quick race, single race i championship. Po wybraniu dowolnego z nich gracz musi jeszcze podjąć decyzję dotyczącą wyboru kierowcy, w którego postać się wcieli. Nie jest to bynajmniej wybór bez znaczenia, autorzy bowiem zdecydowali się na wprowadzenie znacznych różnic między poszczególnymi kierowcami. Do wyboru jest dwanaście postaci, przedstawicieli zarówno płci silnej, jak i pięknej. Każda z nich zasiada za kierownicą innego auta, a te również są różnorodne - od klasycznego jeepa po kosmicznie wyglądające auta wyścigowe. Dokonując wyboru, większość graczy zwraca uwagę na wygląd lub właściwości bolidów (ew. wygląd ich właścicielek). W Road Wars żadnych właściwości się nie uświadczy, za to każda z postaci, którą można wybrać, ma jakieś specjalne zdolności. Raz jest to możliwość dokonywania tańszych zakupów (o tym za chwilkę), raz niewidzialność dla radaru czy przeszkadzających w wyścigu wieżyczek. Każda z postaci posiada cechę, która wyróżnia ją spośród innych. Po wybraniu kierowcy należy jeszcze zdecydować się na wybór trasy (tylko w trybie quick i single). Tych początkowo jest dostępnych dwanaście i, prawdę mówiąc, są chyba najsilniejszą stroną gry.

Bo tak naprawdę jedynie wygląda to fajnie. Jeszcze po wybraniu pełnego sezonu lub trybu single gracz może być pod wrażeniem. Każdy wyścig poprzedzony jest zakupami w warsztacie, gdzie można wyposażyć auto w kilka rodzajów uzbrojenia, opancerzyć, a także zainstalować różnorakie sprzęty poprawiające właściwości jezdne. Warto przy tym wspomnieć, że właściwie każdy ze sprzętów jest dostępny w kilku wersjach różniących się między sobą jakością i, co za tym idzie, parametrami. Niestety już po kilku chwilach (a dla mniej spostrzegawczych po kilku wyścigach) okazuje się, że wszystkie te modyfikacje są nic nie warte. Każde auto jeździ tak samo, realizmu nie ma w tym wszystkim za grosz i, jakby tego było mało, cała gra błyskawicznie się nudzi.

Wprawdzie, jeśli miałbym ocenić Road Wars na podstawie jego udźwiękowienia lub grafiki, nie byłoby tak źle. Gra nie jest wymagająca, działa dość szybko, a dźwięk jest całkiem przyzwoity. Cóż jednak z tego, skoro każda kolejna sesja z gierką wymagała ode mnie sporego samozaparcia. Gdyby nie obowiązek, Road Wars trafiłoby do śmieci już po drugiej-trzeciej rozgrywce.

Pograłem jednak trochę więcej i dzięki temu mogę ze spokojnym sumieniem odradzić Wam tę grę. Podoba się tylko na początku, potem jest już tylko frustracja i nuda, a dobrych wyścigów mamy na rynku na tyle dużo, że nie trzeba się męczyć akurat z tym. Lepiej wyskoczyć do parku i skorzystać z ostatnich słonecznych dni. □

Ocena: 3

INFO · INFO · INFO · INFO

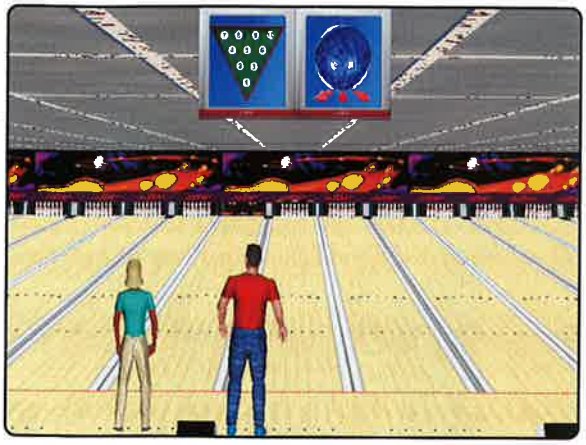
Producent: Interactive Vision
Wydawca: Interactive Vision
Internet: Brak
Wymagania: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD x4, Windows 95/98
Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- znośna dla oka grafika
- duży wybór kierowców

Minusy:
- nuda, nuda i jeszcze raz nuda

Pro Bowl 3D

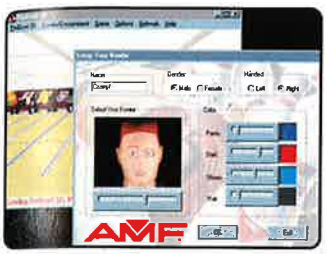
Bowling jest sportem i zabawą, która nie wymaga niesamowitej kondycji, końskiego zdrowia i morderczych treningów. Właśnie dlatego stał się tak popularny na świecie, a ostatnio i u nas.



Czarny Iwan

W październikowym numerze CDA zamieściliśmy recenzję 3D Bowling z VALU SOFT-u, ktory okazał się grą przeciętną, ale dość grywalną. Wydawało się, że na następną "grę w kręgle" trzeba będzie czekać bardzo długo, a tymczasem mamy kolejną produkcje z gatunku, zatytułowaną tym razem Pro Bowl 3D.

Tytuł sugerował, że będzie to produkt profesjonalny i zapewne lepszy od wspomnianego 3D Bowling (który został oceniony na 5/10). Okazało się, że panom z Head Games bliższa była formuła windowsowego sapera i pasjansa, bowiem zarówno graficznie, jak i pod względem komplikacji, wymienione tytuły są blisko spokrewnione z Pro Bowl 3D.



Pierwsze, co uderza po zainstalowaniu Pro Bowl 3D, to oszałamiająca rozdzielczość, w której gra pracuje. 640 x 480 naprawdę nie jest obecnie szczytem marzeń. Łatwiej będzie wpaść w głęboką depresję. Gracz może wybrać sobie jedną z trzech wielkości okna, w której będzie prezentowana gra - jednak zawsze jest to okno, a nie tryb pełnoekranowy. Właściwie nie byłoby to jakimś wielki problemem, gdyby to, co widzimy w okienku, przystawało jakoś do wrażeń, których dostarcza gra na prawdziwym torze bowlingowym. Tak jednak nie jest.

Zawodnicy to chyba nieudane kopie Pinokia - ruszają się równie żwawo. Można odnieść wrażenie, że mają stawy z drewna i niemal odruchowo łowi się uchem, czy aby nie skrzypią. Kierowanie tymi popsutymi Robocopami to kwestia wciśnięcia kilku przycisków. Zabawa jest średnio emocjonująca, niezależnie od tego, czy gramy z komputerem, żywym przeciwnikiem czy może w sieci (max 3 graczy w jednej grze). Sam rzut kulą oznacza po prostu klepnięcie w dany przycisk. Ustawienie siły rzutu jest niewygodne i niepraktyczne. Oznaczono ją za pomocą trzech strzałek oplatających symboliczną kulę. System ten jest po prostu mało przejrzysty.

W Pro Bowl 3D ujrzymy paskudne, tandetne plansze (3D jest po prostu żałosne) i ruszających się jak popsute marionetki bowlerów. W tym drugim wypadku nie jest zresztą tak do końca źle, bowiem dzięki grze z Head Games na pewno szczerze się pośmiejecie. Poza tym dostarczono tu również cała gamę trybów gry, a dokładniej mówiąc - jeden. Możemy więc zagrać w kręgle - tak jak z kumplami przy piwku w pobliskiej kręgielni - bez zbędnych ceregieli, trybu mistrzostw czy innych niepotrzebnych głupot. Taka gra z rozgrywkami zawodowymi niewiele ma wspólnego, ale chodzi o to, aby mieć poczucie humoru. Chłopaki z Head Games na pewno śmieją się do rozpuku, myśląc o frajerach, którzy kupili Pro Bowl 3D, łapiąc się na lep znaczącego "Pro" w tytule.

Zdaje się, że w Pro Bowl 3D postawiono na coś innego niż grywalność. Producent zachwala swój produkt w dość oryginalny sposób. Onieśmielić i oszołomić gracza ma mianowicie niesamowity efekt wizualny. Zmagania na torze obserwować można bowiem z 6 kamer! Łał!

To, że sam obraz jest raczej mizerny, a atrakcja żadna, nie jest argumentem, kiedy weźmie się pod uwagę liczby! Kto miał 6 kamer w bowlingu? No kto?!

Doskonałym urozmaiceniem jest również 10 tematów graficznych, czyli dziesięć odmiennych wystrojów kręgielni. Designer, który dokonał tego dzieła, zasługuje na pochwałę. Naprawdę ciężko jest zrobić z premedytacją coś tak wyjątkowego. Scenia jako żywo przypomina plac, na którym targują się przekupki, chociaż może również skojarzyć się z gustowną fototapetą wyprodukowaną 20 lat temu w Albanii.

Do listy wymienionych powyżej cech gry przystaje także muzyka (zapisana w formacie CD Audio). Może jest i mdła, przeciętna i nużąca, ale jednocześnie spełnia swoją rolę, bowiem irytacja gracza sięga zenitu i na pewno nie zaśnie. Biorąc pod uwagę całą gamę zalet Pro Bowling 3D, wysoka ocena będzie na pewno w pełni uzasadniona. Zakup gry, nawet jeśli na oczy kręgli nie widziałeś, powinien być w tym wypadku obowiązkowy. Po zderzeniu z Pro Bowling 3D każda gra będzie Ci się podobać. Staniesz się wyrozumialszy i bardziej pobłażliwy, nabierzesz dystansu do otaczającego Cię świata. Wiesz, ile kosztowałoby, gdybyś chciał odwiedzić psychoanalityka?! □

Kręglarstwo to gra sportowa lub towarzyska polegająca na rzucaniu kuli kręglarskiej w celu przewrócenia, maksymalnej liczby ustawionych na końcu toru, kręgli. Gra była uprawiana w starożytnym Egipcie, Grecji, Rzymie, bardzo popularna w Średniowieczu (zwalczana jako hazard). Pierwsza współczesna organizacja kręglarska powstała w 1875 roku w USA - był to Amerykański Związek Bowlingu

http://encyklopedia.wp.pl/

Filozofia chwytu kuli, umieszczenia palców w otworach i niebezpieczeństwa z tym związane

Standardową kulę należy chwycić przez wsunięcie palców: wskazującego, środkowego i kciuka, w 3 otwory. Palce powinny wchodzić w otwory do drugiej kostki, natomiast kciuk powinien schować się cały. Pozostałe dwa palce umieszczamy wygodnie na kuli tak, aby dłoń przylegała luźno do jej powierzchni. Jeżeli otwory są dobrze dopasowane, gracz może rzucić stosunkowo ciężką kulą bez konieczności jej ściskania. Nie ma również obawy, że palce zablokują się w otworach. Jeżeli jednak to się zdarzy, zachodzi niebezpieczeństwo, że kula poleci z palcami i bez bowlera lub (w wariancie optymistycznym) razem z nim. O ile zajdzie druga sytuacja, należy natychmiast odwrócić się w kierunku przeciwnym do kręgli; zachodzi bowiem niebezpieczeństwo, że kolejny bowler wyrzucił już swoją kulę, a to może okazać się zgubne dla gracza przebywającego na torze. W wypadnie pierwszym należy poczekać, aż kula uderzy w kręgle, i dopiero wówczas udać się na poszukiwanie palców.

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Head Games
Dystrybutor: Activision
Internet: www.headgames.net
Wymagania: Pentium 90 MHz, Win 95, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM
Akcelerator: nie obsługuje

Plusy:
- nikt z Head Games nie umarł, gdy robili tę grę
- nawet jeśli miałeś żyłkę hazardzisty, zostanie ona szybko i czysto przecięta
- możesz wybrać swojego bowlera i kolor jego ciuchów
- będziesz dużo myślał, np. po co ktoś zrobił tę grę?

Minusy:
- ręce opadają, więc jak tu rzucić kulą

Ocena: 3

Wykonywanie zamachu kulą oraz kroki nie są trudnymi ruchami, problem może stanowić jedynie ich koordynacja. Od tego zależy, czy pierwsza faza rzutu zostanie wykonana płynnie. W momencie wykonywania rzutu ciało powinno być w stabilnej pozycji, aby wykorzystać siłę rozbiegu. Rzut powinien zostać wykonany w momencie zatrzymania się nogi z balansującym ciałem z tyłu. Podczas trzech pierwszych kroków kula osiąga (z tyłu) maksymalną wysokość zamachu. Następnie wykonywany jest ostatni krok, zamach kulą w przód i wyrzut. Podczas pierwszego kroku kula znajduje się około 20-30 cm od klatki piersiowej. Jest to pozycja wyjściowa do wykonania zamachu oraz drugiego i trzeciego kroku. Zgranie kroków z zamachem jest kluczem do uzyskania swobodnego i płynnego rzutu.

PUNKTACJA W BOWLINGU

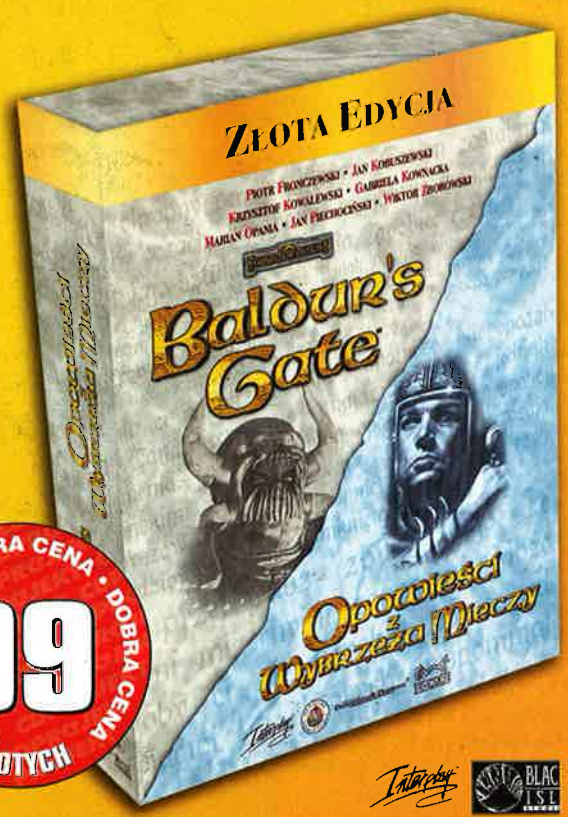
Gra składa się z 10 rund. Na początku każdej rundy gracz stara się strącić wszystkie kręgle. Jeśli próba się powiedzie, wtedy rezultat to tzw. "strike" i runda jest zakończona. Jeżeli po pierwszym rzucie pozostały nie strącone kręgle, następuje drugi rzut.
Strącenie wszystkich kręgli podczas drugiego rzutu to tzw. "spare". Gdy po drugim rzucie nadal zostaną nie strącone kręgle, wtedy wynik to tzw."open frame" - gracz zdobywa tylko tyle punktów, ile strącił kręgli.

PREMIE

"strike" - gracz otrzymuje 10 punktów plus liczba punktów równa liczbie kręgli strąconych w dwóch następnych rzutach.
"spare" - gracz otrzymuje 10 punktów plus liczba punktów równa liczbie kręgli strąconych w następnym rzucie.
Maksymalna liczba punktów możliwych do zdobycia w jednej grze to 300.

NIE MASZ KTÓREGOŚ Z

NAJWYŻSZY CZAS, ABYŚ UZUPEŁNIŁ SWOJĄ KOLEKCJĘ



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

ZŁOTA EDYCJA

BALDUR'S GATE

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Baldur's Gate (5 CD)
- Dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy (1 CD)
- Obszerna instrukcja do gry
- Mousepad
- Mapa

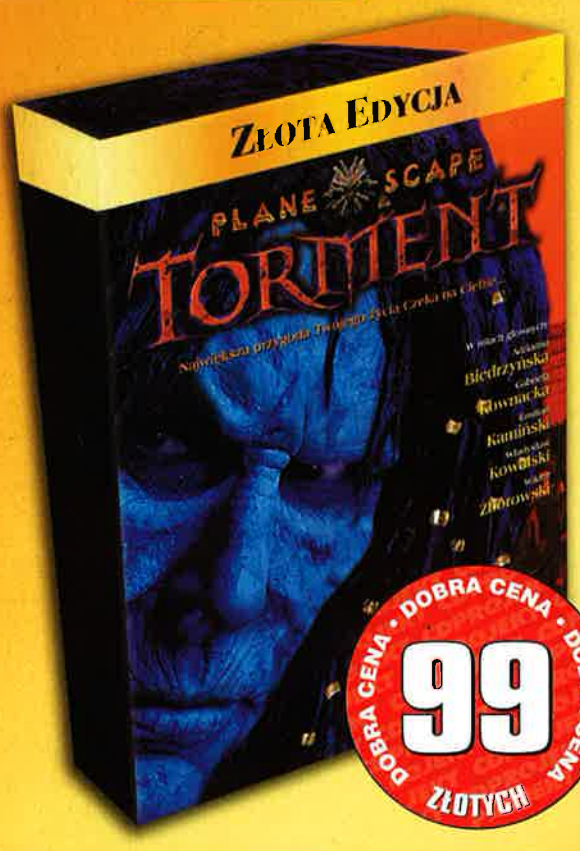
Interplay · BLAC ISL · Official Licensed Product · Advanced Dungeons & Dragon

ZŁOTA EDYCJA

PLANESCAPE: TORMENT

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Planescape: Torment (4 CD)
- Słownik pojęć ze świata gry
- Obszerna instrukcja do gry
- Mousepad
- Koszulka Torment
- Plakat



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

PAMIĘTAJ, ŻE KUPUJESZ GRY W PAKIECIE
ZAWARTOŚCI KAŻDEGO ZESTAWU I SPRAWDŹ SAM

TYCH WIELKIECH HITÓW?

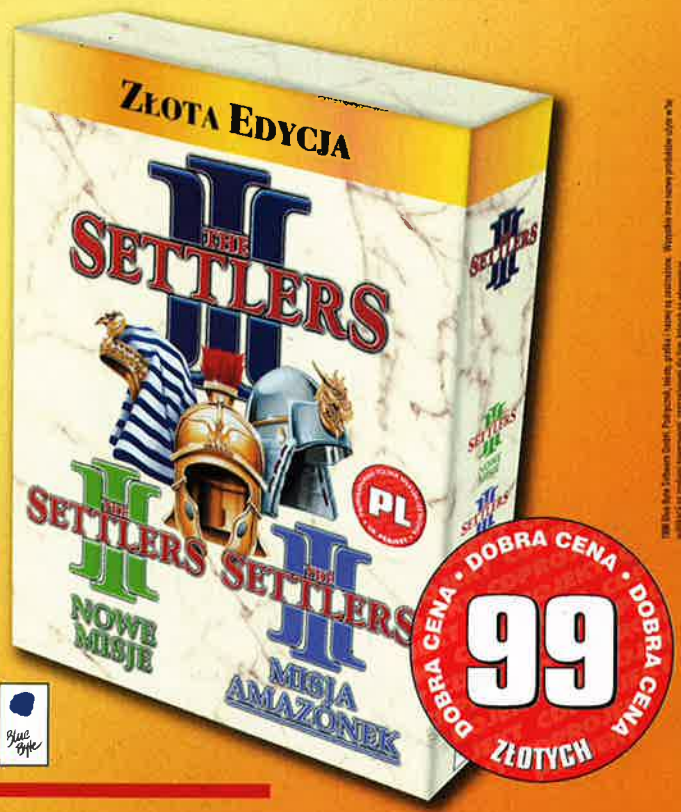
NAJLEPSZYCH GIER. JUŻ W LISTOPADZIE ZA 99 ZŁOTYCH!

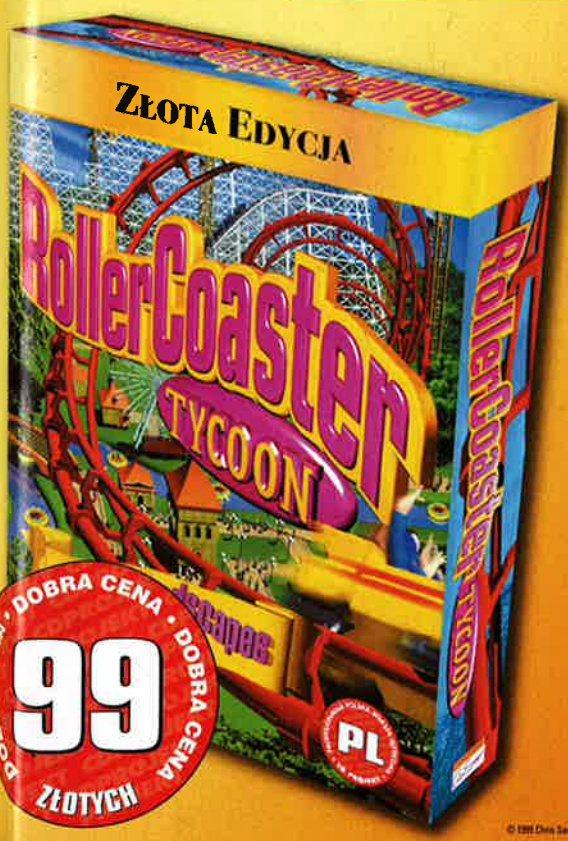
ZŁOTA EDYCJA

THE SETTLERS III

W skład pakietu wchodzi:

- Gra The Settlers III (2 CD)
- Dodatek The Settlers III: Nowe Misje (2 CD)
- Dodatek The Settlers III: Misja Amazonek (1 CD)
- Instrukcja do gry
- Mousepad





ZŁOTA EDYCJA

ROLLERCOASTER TYCOON

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Rollercoaster Tycoon (1 CD)
- Dodatek Loopy Landscapes (1 CD)
- Dodatek Dodatkowe Atrakcje (zawarty na płycie z Loopy Landscapes)
- Instrukcja do gry

© 1999 Chris Sawyer. Wydawca Hasbro Interactive Ltd.

Scenariusz i pomysł gry: Chris Sawyer

MICROPROSE

HASBRO Interactive

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

DODATKAMI! KONIECZNIE PRZECZYTAJ SPIS

K WIELE OTRZYMUJESZ ZA TAK NISKĄ CENĘ!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

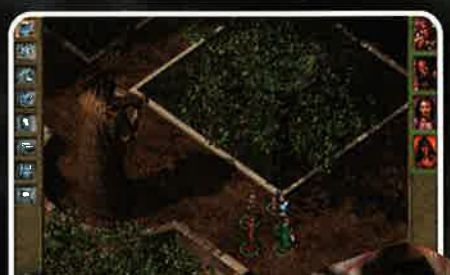
Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn

To tylko dwa słowa, a dla wielu graczy znaczą tak wiele. Baldur's Gate. Dzieło, które zmieniło oblicze komputerowych erpegów, wytyczyło nową ścieżkę w dziejach komputeryzacji i doczekało się całkiem udanego rodzeństwa, że wspomnę tylko o Icewind Dale czy Planescape Torment. Nawet w komputerowym za... zaścianku, jakim jest Polska, Baldur's Gate cieszy(ło) się nieprawdopodobnym powodzeniem. Wystarczy powiedzieć, że łupem dzieła Interplay padł rekord sprzedaży. W naszym kraju, gdzie piraci uważają siebie za zbawców ludzkości, sprzedano kilkanaście tysięcy egzemplarzy gry, która - wydawać by się mogło - była kierowana do specyficznej grupy odbiorców, podobny sukces odniosła kontynuacja (można by ją nazwać mission packiem) czyli Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Co to sprawiło? Przypadek? Czy może powinno się mówić o fenomenie Baldur's Gate? Odpowiedź na to pytanie mieliśmy poznać przy okazji drugiej odsłony Baldur's Gate. Shadows Of Amn miało przekonać wszystkich niedowiarków, że to właśnie Baldur's Gate należy się tron władcy komputerowych RPG. Czy tak się stało?

Tim

Grę rozpoczyna się po śmierci Sarevoka, w kilka miesięcy po wydarzeniach znanych Wam z Baldur's Gate. Sytuacja jest dość nieciekawa. Gracz jest uwięziony w jakimś podziemnym lochu. Jakby tego było mało, stojący przed bohaterem koleś z lubością daje mu wycisk. Na szczęście, jak w dobrym filmie sensacyjnym, nagle następuje małe zamieszanie i zjawia się Imoen. Uwalnia Cię i po chwili odnajdujesz zamkniętych w klatkach Minsca (oczywiście jest też boski chomik Boo) i Jaheira. Strażnik, który przebywa w jednym z bocznych pomieszczeń, nie grzeszy inteligencją, bez kłopotu zdobywasz klucz oraz broń i już po chwili dwójka uwięzionych jest na wolności. Drużyna jak się patrzy! Pozostaje tylko wydostać się z tego przeklętego więzienia.

Coż... bądźmy szczerzy: fabuła, w porównaniu do takiego Tormenta, może nie wygląda jakoś szczególnie - ale przecież Forgotten Realms to nie Planescape, a poza tym nie ocenia się gry wyłącznie w oparciu o fabułę. Owszem, w gatunku RPG powinna ona być dopracowana w najmniejszych szczegółach, ale weźmy chociażby takie Majesty. Nie jest to wprawdzie cRPG, ale zastanowcie się: czy historia bohatera tej cudownej gry była pasjonująca? Raczej średnio, a grało się przecież rewelacyjnie. W ramach wynagrodzenia za to drobne niedociągnięcie autorzy pozwolili graczom na przeniesienie bohatera z pierwszej części Baldur's Gate lub Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Jest w tym jednak malutki haczyk. Poziom punktów doświadczenia bohatera z Baldur's Gate zostaje obniżony do 89 tysięcy, a w przypadku OzWM do 161 000 (jak widać, bardziej się opłaca przenieść postać z dodatku do BG). Jest to spowodowane tym, że w przypadku rozpoczęcia Shadows Of Amn nową postacią (czytaj: stworzenia nowego bohatera) dostaje ona nie-



jako z urzędu owe 89 tysięcy punktów doświadczenia. Czy to źle czy dobrze? Zdania będą chyba podzielone, ale jak dla mnie to dobry pomysł. Zadeklarowani erepegowcy słyną z przywiązania do swoich bohaterów i powinni być szczęśliwi z możliwości gry swoją postacią z BG - a te stracone punkty doświadczenia szybciutko odzyskają. Niestety nie ma szans przeniesienia wszystkich członków drużyny.

Shadows Of Amn po polsku

Na pierwszy rzut oka engine bardzo przypomina ten zastosowany w European Air War. Ma on jedną zasadniczą zaletę - działa bardzo, ale to bardzo płynnie. Praktycznie żaden z wydanych ostatnio symulatorów nie może się poszczycić taką płynnością. O porównaniu z Apache/Havoc nie ma nawet co mówić... Desperaci mogą nawet spróbować gry w trybie software. Przy 64 Mb Ram, Celeronie 400 i wyłączonej połowie detali, może się to okazać wcale nie takim złym pomysłem (ale kiedy choć raz zobaczycie grę w trybie akcelerowanym, to już nigdy nie zechcecie spojrzeć na software). Jednak, jak to mówią, nie ma róży bez kolców. Teren działań, na którym rozgrywa się misja, jest w porównaniu z innymi grami dosyć skromny (pewnie stąd ta płynność). Stąd też pewnie pominięta faza startu i długi dolot do celu.

© 2000 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

Witamy w Athkatla

Athkatla to stolica Amn. Krainy, którą poznasz tak samo dobrze jak okolice osławionego miasta Wrota Baldura lub Wybrzeże Mieczy. Athkatla leży na południe od Wrót Baldura, przy Morzu Mieczy, i jest miastem o wiele większym - w porywach ma nawet do czterech razy więcej mieszkańców!

Czy możecie to sobie wyobrazić? To samo można powiedzieć i o jego okolicy (znacznie bardziej cywilizowana), dzięki czemu czas potrzebny do zakończenia gry wzrósł dwu lub nawet (w przypadku wykonywania wszystkich questów) trzykrotnie. Ale nie o geografii miałem pisać, wszak jest to CDA, a nie atlas Fearun. Omawianie zmian zacznę od podstaw. Pierwsze punkty załapali u mnie twórcy za umożliwienie zarówno wykreowania nowej postaci, jak i ściągnięcia do Shadows Of Amn starego bohatera. Oprócz tego nie ma najmniejszych przeszkód, aby wstawić do gry własne zdjęcie (bitmapa) oraz speeche (w formacie wav). Tym, którzy tworzą postać od podstaw (ale nie tylko - nawet kiedy importujesz bohatera z poprzednich części Baldur's Gate, masz taką możliwość) pozwolono na wybór specjalizacji. Każda z klas dzieli się teraz na specjalizacje (Class Kit). I tak Fighter może zostać Berserkerem, Wizard Slayerem, Kensai lub Fighterem, Paladyn to z kolei Cavalier, Inquisitor, Undead Hunter albo Paladin. Podobnie ma się sprawa z pozostałymi klasami. To posunięcie programistów BioWare dość znacznie podnosi grywalność i atrakcyjnia Shadows Of Amn i czyni go jeszcze bardziej zgodnym z systemem Advanced Dungeons & Dragons, który jest podstawą mechaniki gry. Poszczególne specjalizacje oczywiście dość znacznie się od siebie różnią. Weźmy chociażby Berserkera i Kensai. Ten pierwszy, jak wiadomo, jest silny, odważny, zawsze dąży uparcie do celu i wyróżnia się wytrzymałością. Zadaje potężne ciosy, ale kiedy minie już jego szał bitewny, jego zdolności obronne znacznie spadają. Nie potrafi także używać broni miotającej. Dla odmiany Kensai jest wojownikiem wyszkolonym do walki mieczem, stanowi z nim jedność. Jego atut to szybkość, ale nie może on nosić zbroi ani innej osłony. Jest więc łatwym celem dla równie szybkich jak on potworów.

Specjalizacje to jednak nie jedyna nowość, jaką napotykamy przy tworzeniu postaci. Pojawiła się nowa rasa. Half-orc (połork) jest potomkiem ludzi i orków. Siłę i brzydotę odziedziczył po orkach, a inteligencję po ludzkich przodkach. Programiści BioWare wprowadzili także trzy nowe klasy: Sorcerer (czarnoksiężnik), Monk (mnich) oraz Barbarian (muszę tłumaczyć?). Sorcerer uczy się czarów wolniej niż zwykły mag, ale za to może ich rzucać więcej w ciągu dnia. Od maga różni się również tym, że nie uczy się czarów ze zwojów! Wydaje się zatem czarownikiem lepszym i bardziej przydatnym drużynie niż mag. Mnich z kolei jest wojownikiem doskonale wyszkolonym w walce wręcz. Nie używa żadnej broni ani nie nosi zbroi, ale jest bardziej wytrzymały niż inni wojownicy. I wreszcie Barbarian - doskonały, mężny wojownik. Braki w inteligencji nadrabia odwagą i siłą. Oczywiście dostępne są również wszystkie standardowe klasy i rasy, znane z pierwszej części.

Nowa rasa

Half-orc (połork) - rodzą się ze związków ludzi z orkami. Są mniej więcej wzrostu człowieka, ale mają bardziej muskularną budowę. Skóra o zabarwieniu zielonkawym, wysunięta szczęka i owłosione ciało. W krainie Amn półorki są powszechnie tolerowane, ale na północy (czyli w okolicach Wrót Baldura) zapamiętale się je tropi i zabija.

Ogniem i mieczem

W samej rozgrywce nie zaszły żadne większe zmiany, ale i nikt ich raczej nie oczekiwał - wszak to druga część trylogii, więc byłyby one tutaj wręcz nie na miejscu! Tak więc nadal przewodzimy sześcioosobowej drużynie (jeśli nie liczyć NPC-ów, którzy przyłączają się na chwilkę lub zaczarowanych potworów). To, kogo będziesz miał w swoim zespole, zależy oczywiście tylko od ciebie. Zwiększono liczbę postaci, które mogą dołączyć w czasie gry do piętnastu, pięć z nich to starzy znajomi z Baldur's Gate. Programiści dużo bardziej przyłożyli się również do stworzenia osobowości członków drużyny. Przede wszystkim w Shadows Of Amn są oni niezwykle inteligentni. Zwracają uwagę na to, co się dzieje wokół nich i wysuwają mniej lub bardziej prawidłowe

Shadows of Amn to godny następca Baldur's Gate. Postarano się o poprawienie grafiki, nowy teren gry i ciekawą historię na wiele, wiele, wiele godzin grania. Do tego dochodzą nowi wrogowie, nowe postacie, nowe zawody i nowe sposoby rozwoju swych herosów - heh, tu tak wiele nowości, że i na dwa sequele by starczyło! Gdyby tak jeszcze była od razu w wersji PL...

© 2000 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

Niektóre z nowych potworów

Stone Golem - duża, bezmyślna góra kamienia. Ślepo wykonuje rozkazy swego pana. Odporny na konwencjonalną broń, można sobie z nim poradzić stosując broń magiczną o wskaźniku +2.

Clay Golem - ma wszystkie zalety i wady poprzednika, ale jest z gliny, a nie z kamienia. Dzięki temu łatwiej go pokonać.

Iron Golem - najgroźniejszy z golemów. Można go pokonać jedynie bronią magiczną +3.

Spectre - umarli pałętający się po starożytnych ruinach i lochach. Pomimo, iż jest martwy, Spectre potrafi powstrzymać proces rozkładu i wygląda na żywego.

Vampire - czym zajmuje się wampir i jak bardzo jest groźny, chyba nie muszę tłumaczyć? Wampiry są nieprawdopodobnie silne, podstępne i doskonale się maskują. Nie sposób ich odróżnić od zwykłych ludzi.

Kuo-Toa - półczłowiek, półryba; zamieszkuje głębokie wody. Nienawidzi słońca, a zatem trzyma się z dala od lądu.

Sahuagin - kolejna rasa ryboludzi. W przeciwieństwie jednak do Kua-Toa zamieszkuje przybrzeżne wody i z lubością atakuje nadmorskie wioski w poszukiwaniu żarcia oraz dla zabawy (niezła rozrywka; chyba w Forgotten Realms przydałby się pewien białowłosy wiedźmin ;)).

Otyugh - potwory zamieszkujące śmietniska i tym podobne atrakcyjne tereny. Nie są zbyt groźne (chociaż olbrzymie), ale posiadają zdolności telepatyczne.

Djinni - w zasadzie ciężko powiedzieć, czy to są złe potwory. Ich charakter można określić jako dobrotliwy, ale są one mimo wszystko narzędziem w rękach czarodziejów lub kapłanów. Spełniają bez wahania ich rozkazy.

Mind Flyer - bardzo niebezpieczne potwory. Mają potężną moc zniewalania umysłów przeciwników. Atakują przeważnie w dużych grupach. Napotkasz je w podziemiach.

Rakshasa - złe duchy prześladujące ludzi. Wyglądem przypominają człowieka, ale mają cechy bynajmniej nieludzkie.

Umber Hulk - nieprawdopodobnie silne, olbrzymie potwory, które są w dodatku inteligentne. Ciężko je pokonać i łatwo zginąć z ich ręki.

Beholder - wyglądem przypominają swoich imienników z HoM&M. Podobnie jak one, są też odporne na magię. Wyróżniają się jednak tym, że są naprawdę trudnym przeciwnikiem.

Duergar - złe krasnoludy, uprzykrzające z zapałem życie podróżnikom.

Drow Elf - źli krewni zwykłych Elfów. Doskonale walczą i czarują, przez co są niebezpieczne.

Imp - wredne z natury małe stworzonka. Słabe, ale braki fizyczne nadrabiają złośliwością i zadziornością.

Wraith - upiory żywiące się ludzką energią. Wyglądem przypominają obłoki czarnego dymu.

wnioski. Mają także własne osobowości i mogą się wzajemnie lubić, kochać lub nienawidzić. Złe dobranie drużyny pod względem charakterów może prowadzić do niesnasek i - co za tym idzie - do jej rozbicia. Nowością in plus jest również nowy system walki. W Shadows Of Amn postacie mogą walczyć dwoma broniami jednocześnie. Drugą broń umieszcza się po prostu w miejscu tarczy. Dzięki temu Imeon może np. walczyć, trzymając w jednej ręce katanę, a w drugiej krótki miecz. A propos tej pierwszej broni, to jak sami widzicie (a raczej w tej chwili czytacie), pojawiły się nowe bronie, zbroje i świecidełka - wszystkich nie sposób wręcz wymienić. Wojownicy zyskali też możliwość specjalizacji w określonej technice walki. Może to być walka długim mieczem, mieczem i tarczą, łukiem itd. Jednakże nie samym żelazem człowiek walczy. Rzucanie czarów to przecież urok wszelkiej maści erpegów.

Liczba czarów wzrosła grubo ponad dwukrotnie - ze stu trzydziestu do trzystu! Liczby nie kłamią, posiadanie w

Przeciwnicy są silniejsi, lepiej "wyszkoleni", częściej używają szarych komórek, czyli - zwięźle to ujmując - walczy się trudniej. Częściej można też napotkać pułapki, co razem czyni Shadows Of Amn grą bardziej wymagającą. Moja rada brzmi: zapisujcie jak najczęściej stan gry. Zgodzicie się więc ze mną, że innowacji jest całkiem sporo - co jednak najważniejsze, nie zmieniają one ogólnego charakteru gry i ciągle jest to dobry Baldur's Gate - oczywiście w wersji 2.0.

Na koniec tych jakże trafnych przemyśleń (che, che, che) pozwolę sobie na jedną malutką, osobistą, i oczywiście wredną, refleksję. Tak się bowiem składa, że w Redakcji mamy jednego "fana" Baldur's Gate, który służy reszcie niemalże za wzorowego malkontenta i poszukiwacza dziur w całym - przynajmniej w RPG-ach nie mających nic wspólnego z wikingami czy hokejem. Jego ostatni wynalazek, to czas rzeczywisty w trakcie walki, na którego zaczął strasznie pomstować: że niby zabija on całego ducha RPG. I na nic zdały się tłumaczenia, że w każdej chwili można zrobić pauze, a w jej trakcie po-wydawać

drużynie doświadczonego maga lub czarnoksiężnika okazuje się w wielu potyczkach zbawienne. Tak jak to miało miejsce w Baldur's Gate, tyle że w jeszcze większym stopniu. Nowe czary to m.in. Chain Lightning, Finger Of Death, Delayed Blast Fireball, Contingency, Meteor Swarm, Conjure Elemental i Disintegrate. Wśród zmian na lepsze zapisałbym także kilkadziesiąt nowych potworów (patrz ramka), a przede wszystkim poprawienie ich inteligencji.

© 2000 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA

COOL GAMES

Promocja od nr. 7/99 do 5/00

dzwoniąc do redakcji w godz. 8^{00}-20^{00}

pod nr tel. 071 3167639, 3167640

lub wysyłając **kupon** możesz zamówić
jeden, dowolnie wybrany numer
lub **komplet** złożony z maksymalnie
ośmiu numerów
płacąc za to **promocyjną cenę**

1 egzemplarz: 23,00 zł (cena jednego egzemplarza: 23,00 zł)
2 egzemplarze: 40,00 zł (cena jednego egzemplarza: 20,00 zł)
3 egzemplarze: 57,00 zł (cena jednego egzemplarza: 19,00 zł)
4 egzemplarze: 72,00 zł (cena jednego egzemplarza: 18,00 zł)
5 egzemplarzy: 85,00 zł (cena jednego egzemplarza: 17,00 zł)
6 egzemplarzy: 96,00 zł (cena jednego egzemplarza: 16,00 zł)
7 egzemplarzy: 105,00 zł (cena jednego egzemplarza: 15,00 zł)
8 egzemplarzy: 112,00 zł (cena jednego egzemplarza: 14,00 zł)

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

www.coolgames.com.pl

PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA

☐ Nr 7/99 Promocja

☐ Nr 8/99 Promocja

☐ Nr 9/99 Promocja

☐ Nr 1/00 Promocja

☐ Nr 2/00 Promocja

☐ Nr 3/00 Promocja

☐ Nr 4/00 Promocja

☐ Nr 5/00 Promocja

☐ Nr 6/00 29 zł

Oferta ważna do wyczerpania tytułów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

ZAMAWIAM

Imię: ..... Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: ..... Kod pocztowy: .....

Województwo: ..... Tel. .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis.....

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

dowolne rozkazy czy też, że wręcz można całą rozgrywkę przerobić na turową! Dla niego bowiem i wciskanie spacji, i przełączanie opcji w menu, to zbyt wiele... Ech, i pomyśleć, że o mały włos ocena mogła jemu przypaść w udziale...

Akcelerowana iluzja

Zostawmy jednak rzeczy niebyłe na boku i przejdźmy do wrażeń wzrokowych. Od kilkunastu miesięcy BioWare przechwalała się, iż grafika w Shadows Of Amn znacznie się poprawi i engine będzie obsługiwał dopalacze w trybie OpenGL. I w istocie gra akceleratory wykorzystuje, tyle że, niestety, w stopniu marginalnym. Na szczęście grafika 2D jest jak zwykle na najwyższym poziomie - i to nie tylko dzięki nowym lokacjom. Zwiększono rozdzielczość do 800 x 600, dzięki czemu poprawiono wygląd postaci i ich animację w czasie ruchu. Mały niedosyt jednak pozostaje, bo po schodach, na przykład, wchodzą równie niezdarnie, co wcześniej, czyli z gracją owcy potraktowanej elektrycznym pastuchem. I to pomimo użycia dwukrotnie większej liczby klatek animacji... Gdzie jednak wykorzystano akceleratory? Ano ich rola została sprowadzona do tworzenia efektów czarów i trójwymiarowej wody, co trochę mnie zawiodło. Dość istotne zmiany (też na lepsze) zaszły również w interfejsie gry. Nie ma problemu z chowaniem pasków i grą w trybie pełnoekranowym. Jest on, przynajmniej dla mnie, bardzo dobry, lepszy od tego z menu, choć wymaga mistrzowskiego opanowania skrótów klawiszowych. Programiści BioWare zmienili również kolor menu z brązowego na bardzo ładny, stalowo-szary. Dodaje to Shadows Of Amn klimatu. A co z muzyką? Dźwiękiem? Bez zbędnego owijania w bawełnę - perfekcja! Wspomnę jedynie, iż audio Shadows Of Amn bije na głowę ścieżkę dźwiękową Baldur's Gate. Wypada tylko żałować, że nie dodano do gry osobnego kompaktu z muzyką - choć może w wersji PL, kto wie...

Coś się kończy, coś zaczyna...

Era Baldur's Gate dobiegła końca i oficjalnie mogę ogłosić nadejście panowania Shadows Of Amn. Umarł król, niech żyje król! Te kilkanaście dni i nocy, które udało mi się spędzić sam na sam z Shadows Of Amn przed napisaniem tej recenzji, było jednymi z najlepszych, jakie ostatnimi czasy przeżyłem. To nie Diablo 2, które po drugim dniu staje się nudnawe - ta gra wciąga na dużo dłużej! Nie jest to może arcydzieło czy produkt przełomowy (bo to w końcu druga część cyklu), ale jeśli chodzi o komputerowe RPG na PC-cie w klasycznym wydaniu - nie ma sobie po prostu równych! Stąd też i dziewiątka ze znakiem jakości. Ocena może i nieco asekurancka, ale dzięki temu dopracowana wersja PL będzie mogła dostać więcej - co nie znaczy, że automatycznie dostanie! Ale to dopiero przyszłość, a teraz wybaczcie - królestwo czeka. □

Ocena: 9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Interplay

Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 519 69 00

Internet: http://www.interplay.com

Wymagania: P 166 MHz, 16 MB RAM, 32 MB RAM dla trybu multiplayer, Win 95/98

Akcelerator: może być

Plusy:
- ma klimat jedynki...
- wprowadzenie specjalizacji
- trzy nowe klasy, jedna nowa rasa
- poprawione AI niezależnych bohaterów (NPC)
- zwiększenie liczby czarów, broni i potworów
- muzyka i dźwięk
- wyższa rozdzielczość i poprawiona grafika
- długość rozgrywki!

Minusy:
- jak dla mnie właściwie brak...
- no może małe niedociągnięcia w grafice - ale to już można wybaczyć

© 2000 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

COOL GAMES z pełną wersją V-Rally już za miesiąc.

Tylko 29,90 zł.

V-RALLY 97 CHAMPIONSHIP EDITION

Dynamiczne wyścigi samochodowe.

Jeśli uważasz, że grałeś już w najlepsze "ścigałki" - spróbuj V-Rally.

Gwarantowane emocje.

INFOGRAMES

COOL GAMES www.coolgames.com.pl tel. (071) 3167639

Zapraszamy do współpracy sprzedawców gier pudełkowych.
Korzystne rabaty. Nr. telefonu 071 3167639, 3167640

HOMEWORLD CATACLYSM

HOMEWORLD.SIERRA.COM

CD-ACTION

Jeszcze nie tak dawno w redakcji triumfy święcił oryginalny Homeworld, a już trafił do nas Cataclysm. Nie powiem, wiązały się z nim zarówno nadzieje, jak i obawy. Nadzieje, bo oryginalne dzieło Relica paru z nas pokończyło już parę razy i chciałoby się czegoś więcej. A obawy? Cóż, tym razem zabrała się za niego nowa firma i nikt nie ukrywał, że ma to być nie pełnokrwisty sequel, a jedynie coś w rodzaju dodatkowych misji - a z tymi różnie bywa. Choć właściwie to wcale nie tak różnie - poza Brood War do Starcrafta i Opowieściami do Wrót Baldura w większości są to przecież jedynie cienie oryginałów, obliczone na wyciągnięcie kasy z kieszeni fanów...

Allor

Na szczęście jednak w przypadku Cataclysmu o żadnych cieniach nie ma mowy. Na dobrą sprawę nie jest to nawet dysk z misjami, bo przecież ciężko tak nazwać grę, która oferuje nową historię, nowe statki, ulepszony interfejs (i jeszcze parę innych rzeczy, ale to przecież dopiero początek recenzji) a do tego jeszcze działa zupełnie samodzielnie, nie wymagając od nikogo posiadania samego Homeworlda! Tyle można się jednak dowiedzieć i z oficjalnej strony producenta tudzież wydawcy, więc miast bawić się w kolejne zdawkowe hasła, pozwolę sobie na zakończenie części wstępnej wstępu i przejście do wstępu właściwego.

Piętnaście lat po zakończeniu wędrówki przed Mothership, nasza Kiith mogła sobie pozwolić jedynie na wystawienie dwóch statków górniczych: Kuun-Lan (Oczyszczający Ogień) i Fal-Corum (Cichy Wędrowiec) oraz jednego badawczego: Cell San (Poszukiwacz Prawdy). Było to jednak osiągnięcie i tak ogromne, bo wśród obudzonych z głębokiego snu po przybyciu na Hiigarę było jedynie piętnaście tysięcy członków Kiith Somtaaw. W porównaniu do najbardziej znaczących rodów uratowanych z pożogi na Kharak była to liczba bardzo skromna, ale... z Kiith Tambuur ostała się przecież tylko jedna osoba.

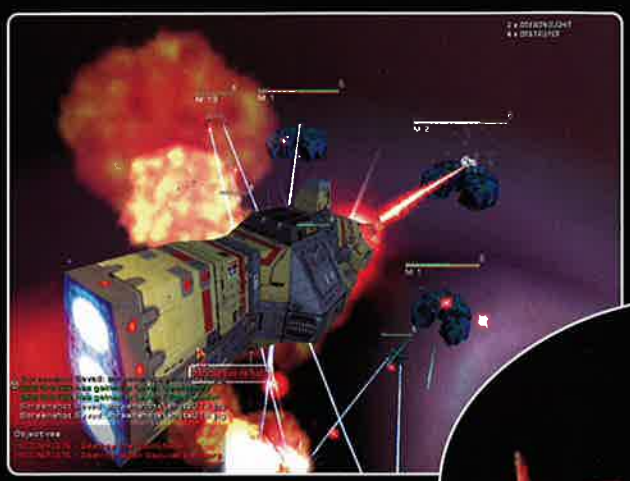
Także i tradycyjne zajęcie mojego rodu - wydobywanie minerałów - działało na naszą korzyść. Odbudowa naszego nowego, choć jakże starego, Domu wymagała stałych dostaw surowców, a że mieliśmy w tym największe doświadczenie, sięgające Karak, mogliśmy się cieszyć niemal całkowitą swobodą ruchu. Nie musieliśmy również pełnić regularnej służby patrolowej w przyznanej naszej rasie strefie buforowej, tym bowiem zajmowały się najsilniejsze rody. Praktycznie jedyne, co wiązało nas z resztą współziomków, to (poza przeszłością) konieczność odpowiedzenia na każde wołanie o pomoc.

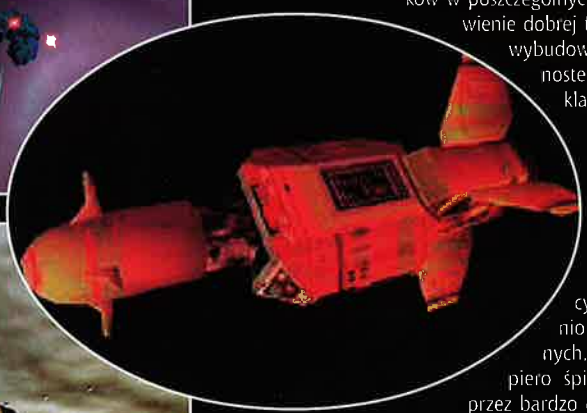
I właśnie od jednego z takich wezwań, przechwyconych przez Kuun-Lan - miejsce mego obecnego zakwaterowania, rozpoczął się ciąg wydarzeń, który o mały włos nie zakończył się zniszczeniem całej Galaktyki...

Instalacja Cataclysmu przebiega bezproblemowo i na dobrą sprawę jest identyczna jak w zwykłym Homeworldzie. Większe różnice pojawiają się dopiero w menu głównym; jego rozkład jest wprawdzie taki sam, ale design - już nie. Na początku zmiany te mogą się wydawać jedynie kosmetycznymi - ot, takie tam zamienienie prostoty na coś

bardziej wymyślnego - ale mają uzasadnienie w dalszej części gry, kiedy to motywy biologiczno-mechaniczne stają się najgorszymi koszmarami gracza...

Zanim to jednak nastąpi, warto uruchomić Tutoriala. I tutaj mała uwaga - mimo iż Cataclysm jest czymś w rodzaju dodatkowych misji (bo pełnokrwista dwójka będzie dopiero tworzona i to przez Relica), powinni z niego skorzystać nie tylko początkujący. Poza podstawami, które weterani powrotu na Hiigarę mają w małym paluszku, zdobywa się tu bowiem także wiedzę o zmianach i ulepszeniach.
A tych jest całkiem sporo, w dodatku wykraczających poza powierzchowną zmianę wyglądu. Ot, choćby i takie myśliwce - obecnie mogą się łączyć w pary, tworząc jednostki należące do klasy korwet. Albo znacznie ulepszona nawigacja: rozkazy można teraz wydawać także na ekranie sensorów, dokładnie w taki sam sposób, jak w widoku podstawowym, i to łącznie z





zaznaczaniem całych grup. Do tego dochodzi jeszcze doświadczenie wojaków, możliwości upgrade'u i nowy sposób zarządzania maksymalną liczbą jednostek - cóż, może i wybiegam nieco w przyszłość, bo nie wszystko to zostaje w trakcie tutoriala opisane, ale w ramach robienia smaku przed rozwinięciem tych tematów... No, sami rozumiecie - czasem nie można się po prostu powstrzymać!

Niedługo później odebraliśmy sygnał z boi ratunkowej. Nie nasz sygnał... Niczego, co choćby trochę go przypominało, nie odebraliśmy również piętnaście lat temu, w trakcie naszej paronniesięcznej wędrówki przez Galaktykę. O niczym takim nie poinformowali nas również ani Bentusi, ani Republika. To nie pochodziło stąd...
W głowach naszych Przywódców zrodził się plan zbadania tego urządzenia. Jeśli faktycznie było tu obce, odkrycie to mogło zwiększyć znaczenie naszej Kiith, zapewnić jej miejsce wśród najbardziej znamienitych rodów Hiigary.
Stało się jednak coś dziwnego... Niedługo po rozpoczęciu badań, ledwo otrzymaliśmy pierwszy komunikat informujący o pierwszych wynikach analiz, nadszedł drugi... Na niższych pokładach, właśnie tam, gdzie umieściliśmy sondę i zorganizowaliśmy laboratorium, działo się coś złego. Bardzo złego... Coś zabijało tam naszych ludzi. Coś próbowało przeniknąć do reszty statku. Coś było na najlepszej drodze do przejęcia nad nam kontroli!
Jedynym ratunkiem było dla nas odrzucenie dolnych pokładów. Oznaczało to jednak skazanie wszystkich znajdujących się tam ludzi na pewną śmierć... Nie mieliśmy jednak innego wyjścia! Mogliśmy się tylko wsłuchiwać w ich krzyki... Od piętnastu lat, od pożogi na Karak, nie byliśmy aż tak bezsilni...
Było to dopiero preludium...

Po zakończeniu tutoriala pora na poddanie się głównemu nurtowi gry, czyli kampanii dla pojedynczego gracza. W jej trakcie obejmujemy dowództwo nad statkiem górniczym Kuun-Lan, ale - jak się bardzo szybko okazuje - wydobywanie surowców to nasze podstawowe zadanie tylko w książkowej teorii, bo w praktyce... Cóż, w praktyce czeka zadanie wcale nie mniejsze niż w samym Homeworldzie i wcale nie chodzi tu o przerobienie na miał księżyca! Chociaż... ale nie chcecie chyba, bym zdradzał Wam zakończenie?

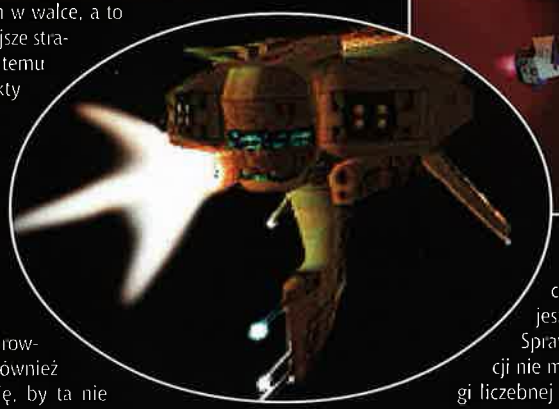
A tak już bardziej poważnie, to "nie mniejsze" wcale nie oznacza, że "takie samo". I choć nasz statek dość szybko stanie się jednostką niemalże bojową - a w każdym razie nacisk z dowodzenia akcjami wydobywczymi przesunie się na prowadzenie akcji bojowych - to jednak na wystawienie dużych sił nie ma co na razie liczyć. I to wcale nie ze względu na brak surowców, choć te oczywiście także swoją rolę w tym mają.

Pozostałe powody są co najmniej dwa i w dodatku oba, w porównaniu do Homeworlda, całkiem poważnie na samą grę wpływają. Pierwszy z nich to wprowadzenie typowego dla RTS-ów punktowego ograniczenia liczby jednostek, zastępującego dotychczas używany system oparty na limicie statków w poszczególnych klasach. Dzięki temu wystawienie dobrej floty nie polega już li tylko na wybudowaniu maksymalnej liczby jednostek we wszystkich możliwych klasach (najlepiej jeszcze najmocniejszych typów w każdej), bo trzeba również myśleć o odpowiednim jej składzie.

Ale to jest na szczęście (i nieszczęście, o ile ktoś przechodził Homeworlda przy pomocy jednej, maksymalnie wzmocnionej, grupy niszczycieli czy innych, ciężkich narzędzi pracy) dopiero śpiewka późniejszych misji, bo przez bardzo długi okres podstawą będą tu myśliwce i nieco tylko od nich cięższe fregaty. Trochę to nawet irytujące, bo przeciwnik nie raz i nie dwa będzie uzbrojony w sprzęt znacznie cięższy, ale mimo wszystko, przynajmniej dla mnie, jest to zaleta, a nie wada.
O myśliwce należy bowiem dbać, odwoływać na naprawy - słowem zawsze jest co robić. I to nie tylko dlatego, że szkoda w pocie czoła wydobywanych surowców.
Jak mi się wydaje, coś o doświadczeniu zdążyłem już wspomnieć (a nawet jeśli nie, to pewnie i tak wielu z Was zna już plusy i minusy Cataclysmu, wyszczególnione w ramce, w małym palcu), pora więc na małe rozwinięcie tego tematu. Jednostki zdobywają je oczywiście w trakcie walki, a konkretniej poziom doświadczenia wzrasta wraz z każdym zabitym wrogiem. Można by wprawdzie ponarzekać trochę na fakt, że poziomów tego doświadczenia jest jedynie pięć (od zera do czterech gwiazdek), ale w praktyce osiągnięcie czwórki przez mniejsze jednostki jest i tak nie lada wyczynem. No, a poza tym unika się sytuacji, gdy pojedynczy statek jest w stanie w pojedynkę rozwalić całe hordy wrogów!

Bo doświadczenie, jak to na doświadczenie przystało, nie ogranicza się jedynie do wyświetlanych przy jednostkach gwiazdek i ma również znacznie bardziej namacalny wpływ na samopoczucie gracza. Któż bowiem nie chciałby mieć jednostek przewyższających wroga szybkością czy siłą ognia? Pytanie oczywiście jak najbardziej retoryczne, ale dzięki tym niebieskim gwiazdkom jest to możliwe - choć jak już wspomniałem, na zbyt wielkie różnice (może poza szybkością) lepiej się nie nastawiać. Są bowiem pewne granice,

których przeskoczyć się nie da i myśliwiec sam na sam z fregatą czy nawet korwetą szans ma praktycznie takie same niezależnie od liczby gwiazdek - czyli żadne, a w każdym razie infinityzmalnie małe.
Co innego jednak przy walkach statków tych samych klas! Tutaj bowiem każda gwiazdka jest niemal na wagę złota! Owszem, nadal duża przewaga liczebna wystarcza do wyjścia zwycięsko z każdej sytuacji - tyle tylko, że przewaga jest zazwyczaj po stronie wroga... Dzięki temu każda gwiazdka jest nie tylko przydatnym gadgetem, ale wręcz koniecznością, bo przecież to dzięki nim naszych wojaków może być nieco (bo o dużych różnicach było pod koniec poprzedniego akapitu) mniej przy nadal wyrównanych szansach w walce, a to przekłada się wprost na mniejsze straty. A i zaoszczędzone dzięki temu surowce oraz wolne punkty Supportu (to te, ograniczające liczbę jednostek - jakoś nie byłem w stanie wymyślić żadnego sensownego tłumaczenia...) są nie do pogardzenia, bo przecież można je przeznaczyć na dalszą rozbudowę swych sił.



Skoro już przy gospodarce surowcami jesteśmy, to warto również wspomnieć, że postarano się, by ta nie była już, że się tak wyrażę, upierdliwa. Przy odpowiednim niańczeniu swych kochanych myśliwców nie ma się bowiem powodów do narzekania na zbyt małą ich liczbę (a nawet jeśli na jakiejś misji jest z nimi krótko, to już w następnej można to sobie z nawiązką odrobić - cóż, zostanie pod koniec misji jedynie z garstką statków nie jest tu wcale takie dziwne...), a dodatkowo mamy także możliwość przyspieszenia upływu czasu (i to ośmiokrotnie), więc ich zbieranie nie jest tak nudne i nie wymaga robienia sobie długich przerw na oglądanie telewizji, w czasie których nasi zbieracze zajmą się czyszczeniem planszy z surowców.

Pełne oblicze zagrożenia poznaliśmy dopiero, gdy Cell San zbliżył się do odrzuconych przez nas dolnych pokładów. Skanowanie wraku skończyło się bowiem na jednym, krótkim komunikacie: "Wykrywamy ślady życia - ktoś tam chyba jeszcze żyje!". Było to praktycznie niemożliwe, zwłaszcza po tym, co słyszeliśmy przed urwaniem się połączenia, ale...
...niestety. Coś tam faktycznie żyło, bo w chwilę później statek badawczy trafiony został dziwną wiązką promieni, a reszta była już tylko powtórką z losu naszych dolnych pokładów...
Coś, uwolnione przez nas z boi ratunkowej, właśnie pochłonęło swoją ofiarę i to łącznie z jej osłoną... W ciągu paru chwil nasi towarzysze przestali istnieć, a ich statki zwróciły się przeciw nam...
Tak narodziło się Coś, co nazwaliśmy Bestią.

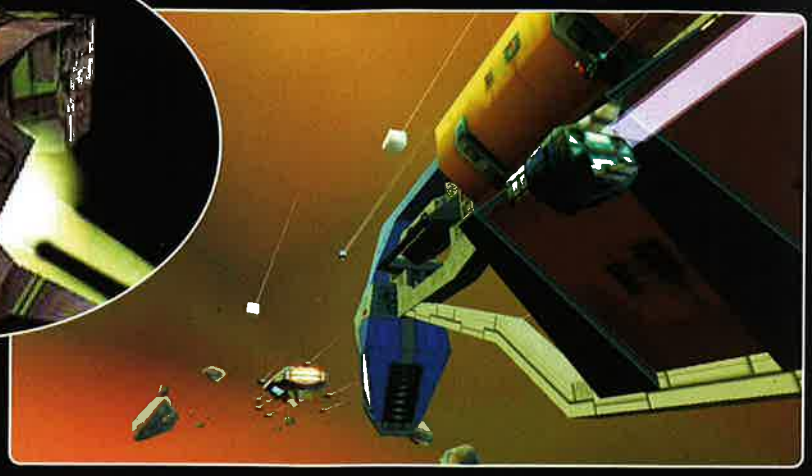
Do zmian już wymienionych dochodzi jeszcze jedna, nie mniej istotna i wcale nie ostatnia - nowy przeciwnik o "nieco" innym podejściu do problemu surowców. Bestia bowiem wcale nie musi poszukiwać asteroid, by zwiększyć liczebność swojej floty. Ich większe statki mają bowiem bardzo niemiłą możliwość przejmowania wrogich jednostek! Jest to może i przyjemne, jeśli gra się nimi w multiplay'u, ale gdy trzeba sobie z czymś takim poradzić, zaczynają się schody. Owszem, zbytnią szybkostrzelnością ono nie grzeszy (tak mniej więcej jeden strzał na dwie minuty), ale to i tak do spędzania snu z powiek w zupełności wystarcza, bo po jednym strzale nie

dość, że nie mamy całego dywizjonu (o ile tylko myśliwce były wystarczająco blisko siebie - co akurat w początkowej fazie ataku jest praktycznie standardem), to jeszcze w chwilę później rusza on przeciw nam!
Sprawia to, że na skuteczność byle jak przeprowadzonych akcji nie ma nawet co liczyć i to niezależnie od posiadanej przewagi liczebnej - bo ta bardzo szybko może się zwrócić przeciw nam.
Jedyne co nam pozostaje, to dokładne liczenie czasu i małe poświęcenia: utrata myśliwca do najprzyjemniejszych rzeczy nie należy, ale lepiej stracić jednego zwiadowcę niż dwanaście fregat, które później rozniosą nas na strzępy.
Ale wykorzystanie wrogich jednostek do niemal natychmiastowego ataku to nie jedyna możliwość statków Bestii. Przejęte jednostki można bowiem równie dobrze wykorzystać do zdobywania nowych technologii czy surowców - jest to więc praktycznie to samo, co standardowe przejęcie w Homeworldzie (w Cataclysmie zresztą również obecne), tyle że trwa ono o wiele krócej i może dotyczyć wielu jednostek naraz.

Na tym jednak zmiany w jednostkach się nie kończą. Mimo bowiem, iż część występujących w grze frakcji (np. pozostałości sił wiernych Imperatorowi tudzież piraci) korzysta z jednostek znanych z podstawowej wersji gry, to jednak siły kierowane przez nas Kiith Somtaaw korzystają z zupełnie nowego designu jednostek i nieco innego podziału ról.

Zaczyna się już od samej bazy, czyli bazy górniczej Kuun-Lan. W przeciwieństwie do Statku-Matki, może się on bowiem swobodnie poruszać po mapie. Poza tym wszelkie centra badawcze (a jest ich parę rodzajów) mają postać nie oddzielnych statków, a modułów doczepianych do Kuun-Lan. W taki sam sposób powiększa się zresztą swoje punkty Supportu: budując dodatkowe moduły. Zresztą moduły wspomagająco-zaopatrzeniowe (cóż, by się nie powtarzać jakieś tłumaczenie słowa Support znaleźć musiałem, a to jest chociaż w miarę bliskie prawdzie) można podczepiać i do lotniskowców (tych można mieć jednak tylko dwa), ale... no właśnie, nie ma róży bez kolców i wszelkiego rodzaju moduły dość szybko ulegają w ogniu walki zniszczeniu, więc tak "obwieszone" statki najlepiej trzymać na dalekim zapleczu. Na szczęście jednak jest to o tyle prostsze, że myśliwce nie mają już kończącego się paliwa i latać mogą ile tylko chcą albo - co bardziej prawdopodobne - dopóki ktoś ich nie zestrzeli.

Ulepszeniu uległy jednak nie tylko myśliwce. Takie na przykład niszczyciele (i wszystkie pozostałe ciężkie jednostki, od fregaty w górę), po odpowiednich wynalazkach i upgrade'ach, są w stanie same się naprawiać. Poza tym zmniejszono liczbę jednostek wspomagających i teraz zarówno przechwytywanie uszkodzonych jednostek wroga (bo świeżych się nie da!), zbieranie surowców i naprawy własnych przeprowadzane są przez jednych i tych samych Workerów - oczywiście po odpowiednim upgradzie, ale że ten trzeba wykonać tylko raz, więc nie jest to problemem.



Ostatnimi poważnymi zmianami w dziedzinie statków jest wprowadzenie zupełnie nowej ich klasy: latajek małych, bezzałogowych i niewykrywalnych dla zwykłych sensorów oraz rezygnacja z niewidzialnych myśliwców na rzecz Mimiców. Te ostatnie mogą się podszywać pod jednostki wroga i asteroidy, dzięki temu nadal mamy możliwość penetracji przestrzeni wroga (o ile tylko nie ma on jednostek zwiadowczych po odpowiednich upgrade'ach i nie przygląda się ciągnącym się za taką na przykład fregatą śladu charakterystycznego dla myśliwców), ale z drugiej strony przeciwnik zachowuje jednak potencjalną możliwość wykrycia intruzów, a więc nie są one aż tak przegięte, jak niewidzialne myśliwce. Poza tym Mimic nie ma również możliwości przeprowadzenia konwencjonalnego ataku, a jedynie coś à la lot kamikaze, ale jest to oczywiście atak jednorazowy.

Jednostki niewidzialne dla radarów nie zostały jednak zupełnie z arsenałów wycofane - miejsce myśliwców zajęły bowiem bezzałogowe sondy, występujące w dodatku w dwóch wersjach. Sentinele, pierwsze z nich, to coś w rodzaju ruchomego systemu obronnego, będącego odpowiednikiem dywizjonu Defenderów z Homeworlda - tyle tylko, że dość szybko, dzięki upgrade'om, są one również w stanie otoczyć broniony obiekt polem ochronnym, które w swej najlepszej wersji zapewnia praktycznie całkowitą nietykalność!

Również i ofensywna wersja stateczków potrafi całkiem skutecznie przechylić szalę zwycięstwa na jedną ze stron. Bo co powiedzielibyście na psujące się bez powodu ciężkie jednostki? Nic przyjemnego, ale dzięki Leechom jak najbardziej wykonalne, bo te malutkie niemiluchy potrafią się przyssać do wrogiej jednostki i wysysać z niej życiodajne soki. Najlepsze rezultaty daje oczywiście cała ich chmara, ale że nie są zbyt drogie, więc niejednokrotnie nie jest to jak najbardziej akceptowalny sposób prowadzenia walki - tym bardziej, że kradzione "soki" mogą one również znosić w postaci surowców do naszych statków!

Z każdą pochłoniętą jednostką, z każdą przejętą informacją stawała się coraz potężniejsza, coraz groźniejsza. Mnogość frakcji w Galaktyce tylko ułatwiała jej działanie... Rozpoczął się dla nas wyścig ze Śmiercią, wyścig, którego, niezależnie od strat, nie mogliśmy przegrać, bo oznaczałoby to koniec znanego nam świata.
Ale póki żyjemy, póty w nas nadzieja - bo w końcu nasze informacje, nasze ostrzeżenia, dotrą do innych ras.
Jeśli tylko nie będzie już na jakikolwiek ratunek za późno...

Przed przejściem do części podsumowującej chciałbym jeszcze poświęcić chwilkę na zajęcie się poziomem trudności tej gry. Jest z nią nierozerwalnie przyjemność z gry, więc przed zakończeniem będzie akurat jak najbardziej na miejscu. Największą zmianą jest to, że obecnie można taką trudność wybrać sobie samemu! W sumie jest ich bowiem pięć, przy czym dla weteranów zupełnie wystarczający jest już trzeci z nich - Normal. Dla maniaków pozostają więc jeszcze dwa wyższe poziomy, dzięki czemu na brak zajęcia po ukończeniu gry nikt narzekać nie powinien - bo skoro Homeworlda można było kończyć po parę razy, mimo iż za każdym razem było to praktycznie to samo, to co dopiero teraz!

Jak więc widać, Cataclysm jest na dobrą sprawę nie tyle dodatkowymi misjami, a właściwie pełnoprawnym sequelem - przynajmniej jeśli chodzi o liczbę ulepszeń i zupełnie nową historię. Ba, mimo najszczerszych chęci nie byłem w stanie znaleźć w tej grze ani jednego błędu! To wprawdzie nie znaczy jeszcze, że jest to gra doskonała (a co najwyżej bezbłędna), ale tak już z czystej ciekawości po pierwszym skończeniu tego dzieła odpaliłem oryginalnego Homeworlda - tak, żeby się upewnić, czy aby ocena nie jest za wysoka (miało być 9+ - bo to w końcu tylko sequel). No i w tym miejscu doznałem małego szoku - do Homeworlda nie ma już bowiem powrotu! Sterowanie poszło tu bowiem o tyle do przodu, że sam się dziwię, jak kiedyś mogło mi się wydawać bardzo dobrym i dopracowanym... Toż ono jest przecież przy większych bitwach po prostu nie do użytku! Niby fakt, że przecież za wiele takich bitew nie było, ale tutaj też ujawnia się przewaga Cataclysmu - bo w nim wielkie bitwy są na porządku dziennym!

Stąd też zmiana ostatecznej oceny. Dziewiątka, nawet z plusem, nagle przestała być nieosiągalnym szczytem, bo tytuł to tak doskonały, tak wciągający i tak dobrze wykonany, że nie było innego wyjścia, jak postawienie mu dokładnie tego samego, co poprzedniej części, czyli dziesiątki ze znakiem jakości!
Owszem, rzadki to przypadek, by produkt reklamowany jako dodatkowe misje uzyskał ocenę taką samą, jak swój pierwowzór (nie wspominając już nawet, że jest to przecież 10/10!), ale jest to przecież w rzeczywistości całkowicie oddzielny produkt, który bez najmniejszego naciągania można by reklamować jako pełnoprawnego sequela!

I najlepiej w taki też sposób do niego podchodźcie - czeka Was bowiem siedemnaście świetnych misji, tak pięknie podanych, że - a zresztą, tym razem powtarzać się już nie będę. Po prostu sami zobaczcie! □

Ocena: 10

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Sierra
Dystrybutor: Play It tel. (018) 4440560
Internet: http://www.homeworld.sierra.com
Wymagania: W 95 / NT4.0, P II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4 MB RAM (akcelerator 3D 12 MB), karta dźwięk
Akcelerator: polecany

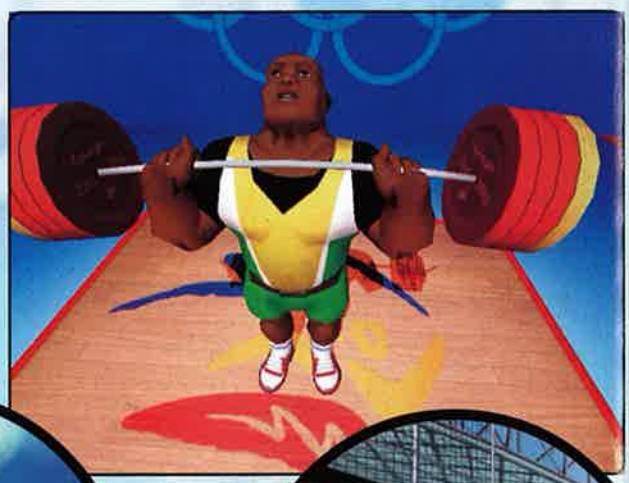
Plusy:
- ulepszony interface
- zupełnie nowa strona - Bestia
- nowy design statków i nowe ich typy
- wprowadzona kompresja czasu
- niezgorsza historia, choć trąci Borgiem
- pięć poziomów trudności
- doświadczenie jednostek
- waypointy
- możliwość wydawania rozkazów na ekranie sensorów
- grywalność

Minusy:
- brak
- brak
- i jeszcze raz brak!

Demo na CD 11/00

Sydney 2000

Na początku XX wieku pomysłodawca igrzysk ery nowożytnej baron Pierre de Coubertin wypowiedział sławetne słowa: "W Olimpiadzie, tak jak w życiu, najbardziej liczy się sam udział, a nie zwycięstwo, nie triumf, ale szlachetne współzawodnictwo". Obecnie te słowa wielu śmieszą. Dzisiejszy sport to przede wszystkim pole do popisu dla twórców środków wspomagających i sportowców, którzy od dziecka są dotadowywani "wspomagajkami" i niewiele mają wspólnego ze zwykłymi śmiertelnikami. A jednak Olimpiady mają nadal jakiś urok, który sprawia, że potrafię w środku nocy oglądać tak idiotyczne na co dzień dyscypliny jak kajakarstwo czy gimnastyka artystyczna.



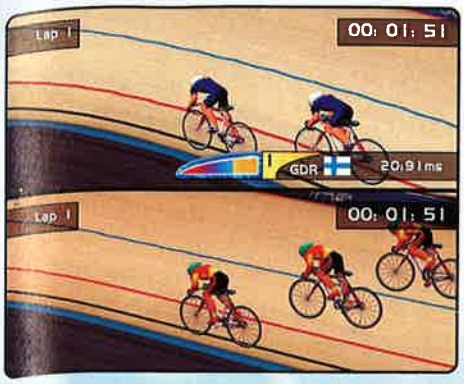
Bambino de Bodom

Taaak, magia olimpiady udzieliła mi się również w tym roku, chociaż przysięgałem sobie, że za żadne skarby nie będę siedział przed telewizorem. Z tym większą ochotą wziąłem się do grania w "oficjalną grę" Sydney 2000. Przyznam się, że zaskoczyło mnie z początku logo producenta. Biedny jak mysz kościelna Eidos wykupił prawa do Sydney? Czyżby wielki EA Sports przespał sprawę? A może zapukał nie do tych drzwi co trzeba i zamiast zafundować dla kilku wpływowych działaczy MKOL-u samochody, próbował zdobyć licencję w sposób oficjalny? To w sumie jednak chyba nie jest istotne. Liczy się to, iż Eidos, pomimo kłopotów finansowych, nie nawalił i wydał bardzo dobrą grę, która w niczym nie odstaje od sztandarowych propozycji stajni EA Sports.

Po dotarciu do menu głównego okazuje się, że można zagrać w czterech trybach: Arcade Mode, Olympic Mode, Head To Head Mode oraz Coaching Mode. Pierwszy z nich pozwala na bezpośrednie rozpoczęcie zmagań o olimpijskie złoto. Bez zbędnego treningu i eliminacji od razu możesz przystąpić do rywalizacji w którejś z dwunastu dyscyplin olimpijskich. Musisz jedynie zdecydować się na opcję Classic lub Repeat Play. Jeśli wybierzesz tę pierwszą, to niestety nie będziesz mógł powtarzać rozegranych konkurencji. Wynik w nich uzyskany jest ostateczny. Z tego też powodu polecam wybranie Repeat Play. Tryb Olimpic Mode to oczywiście, jak sama nazwa wskazuje, tryb olimpijski. Tutaj należy się wykazać nieco większą cierpliwością, bowiem występ na igrzyskach jest dopiero zwieńczeniem długiej i wyczerpującej drogi. Ciężkie treningi (na siłowni i na powietrzu), eliminacje i dopiero na deser olimpiada. Jak w życiu, wszak sportowcy przygotowują się do tej imprezy przez cztery lata. Muszę jednak obiektywnie napisać, iż trening nie jest zbyt atrakcyjny, aby nie powiedzieć nudny. Myślę, że można go było przygotować o wiele lepiej. Bardziej podoba mi się sam tryb Caoching Mode, w którym to można bez przeszkód spokojnie trenować. Najlepiej jednak zagrać w Sydney

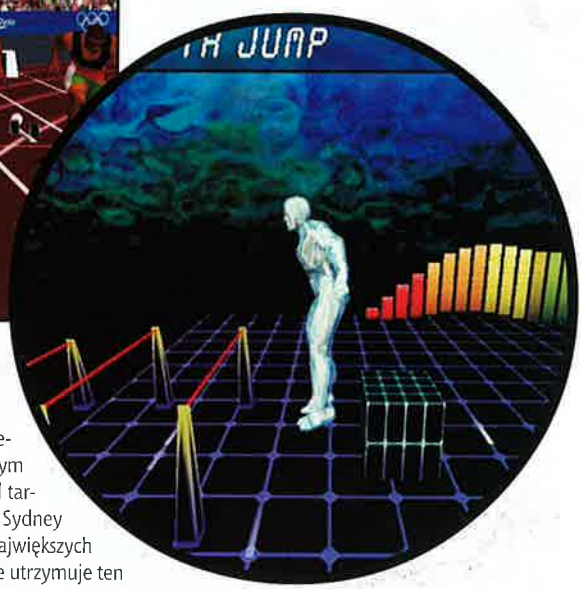
Milon z Krotonu

Milon z Krotonu był najsłynniejszym olimpijczykiem starożytności i największym zapaśnikiem w dziejach ludzkości. Przez trzydzieści lat wygrywał zawody zapaśnicze na igrzyskach. Pierwszy raz zwyciężył w roku 540 p.n.e. w zawodach dla chłopców. Miał wtedy około szesnastu lat. Następnie wygrał w sześciu kolejnych igrzyskach i dopiero w roku 512 p.n.e. uległ po dramatycznej walce innemu krotończykowi Tamasiteosowi. Milon wygrywał również wiele zawodów o mniejszej randze. Doczekał się nawet własnego posągu w olimpijskim gaju Altis. O Milonie powstało także wiele fantastycznych opowieści. Podobno pewnego dnia, w trakcie igrzysk, zarzucił sobie na barki czteroletniego wołu przeznaczonego do złożenia w ofierze, przeniósł go przy burzy oklasków przez cały stadion, a następnie zabił jednym ciosem pięści i tego samego dnia całe to zwierzę zjadł. A jadał podobno bardzo dużo - 17 funtów mięsa i 17 funtów chleba dziennie, które popijał 10 litrami wina.



2000 w trybie Head To Head. Nie od dziś przecież wiadomo, że największe emocje wzbudza rywalizacja z innymi graczami, a w przypadku Sydney 2000 gra się w multiplaya znakomicie. Wystarczy powiedzieć, że w Sydney 2000 grała praktycznie cała redakcja. Naczelny musiał siłą wyganiać spod mojego monitora chętnych do skatowania klawiatury czy dżordża. Jeśli masz kumpla zainteresowanego w równym stopniu sportem co Ty, to nie czekaj! Zmierz się z kumplem w olimpijskiej rywalizacji.

Wśród dwunastu dyscyplin dostępnych w Sydney 2000 są te najbardziej znane: sprint na 100 metrów, bieg przez płotki, kajaki górskie, pływanie (100 metrów), kolarstwo torowe, skok wzwyż, rzut oszczepem, trójskok czy podnoszenie ciężarów. Zestaw uzupełniają trochę mniej znane sporty jak: skoki do wody z wieży, strzelanie do rzutków (czyli skeeting) i rzut młotem. Co dziwne, po kilku dniach spędzonych na grze, przestałem się dziwić, dlaczego te ostatnie dyscypliny są mniej popularne. Odstają one zdecydowanie od pozostałych w kategorii grywalności. Fantastycznie walczy się w wyścigu sprinterskim czy zmaga ze sztangą na pomoście ciężarowym. Spróbujcie jednak postrzelać w skicie lub porzucać młotem. Po ilu minutach mieliście już dosyć wymienionych dyscyplin? Według mnie owa nierówność w grywalności jest największym mankamentem Sydney 2000. Brakuje mi również kilku, moim zdaniem ciekawych, dyscyplin jak chociażby wioślarstwa, boksu czy łucznictwa. Deficyt dyscyplin zespołowych ze zrozumiałych względów rozgrzeszam, ale tych przeze mnie wymienionych trochę brakuje. Zgodnie z dzisiejszymi kanonami gier sportowych gracz może wybrać sobie kraj, który chce reprezentować, co wiąże się z występem w narodowym uniformie. Może Was na początku zdziwić, że koleś z orzełkiem na piersi ma skórę czarną jak heban, ale po jakimś czasie do tego przywykniecie. Przecież w naszej reprezie piłki kopanej mamy już jednego czarnoskórego piłkarza. Duży wpływ na grywalność Sydney 2000 ma sterowanie. Jeśli pamiętacie sportówki z czasów Komodorka, Atarynki czy Spektusia (aby nie szukać daleko, może to być np. Decathlon czy Summer Games), to wiecie już o co mi chodzi. Minęło kilkanaście lat, a zawodnikami steruje się nadal tak samo. Dżordż w prawo, lewo lub klawisze kierunkowe. Oczywiście z im większym zapałem będziecie katować klawiaturę lub wajchę joysticka, tym szybciej Wasz sportowiec będzie zmierzał do mety. Osobiście nie przepadam za takimi rozwiązaniami interfejsu, ale, póki sił mi starczyło, z wielkim zaangażowaniem waliłem paluchami w klawisze. Mimo pewnych minusów grywalność Sydney 2000 jest zadziwiająco wysoka, o czym najlepiej świadczy entuzjazm, jaki wzbudziła ta gra w redakcji. Nawet najwięksi przeciwnicy wszelakiego ruchu próbowali swoich sił.



Igrzyska Olimpijskie

Pierwsze odnotowane igrzyska olimpijskie zostały rozegrane w 776 roku p.n.e. Aczkolwiek już wcześniej w Olimpii odbywały się takie zawody. Rozgrywano je co cztery lata i w ten sposób bawiono się ku czci Zeusa. Według legendy to właśnie tutaj Zeus walczył ze swym ojcem Kronosem o panowanie nad światem i w tym miejscu Apollo ścigał się z posłańcem bogów - Hermesem i walczył z bogiem wojny Aresem. Na czas igrzysk zaprzestawano wszelkich wojen i następował czas pokoju. Trwał on od miesiąca do trzech, bo tyle trwały zawody oraz podróż zawodników. Działo się tak dlatego, że Olimpia była uważana za miejsce święte. Na trybunach mógł zasiąść każdy, pod warunkiem, że nie był kobietą, miały one bowiem wstęp wzbroniony. Nie mogły także startować w zawodach, ale mogły wystawiać zaprzęgi do wyścigów konnych. Tylko raz w dziejach igrzysk ery starożytnej udało się kobiecie dostać na trybuny zawodów. Dokonała tego niejaka Ferenika, za co została skazana na stracenie ze Skały Typajskiej, ale w końcu darowano jej życie.

Sporym zaskoczeniem dla mnie jest oprawa audiowizualna Sydney 2000. Przyzwyczaiłem się już do tego, że wszystkie gry sportowe bledną przy dokonaniach programistów z EA Sports, a tymczasem dzieło Eidos dorównuje najlepszym produkcjom ze znaczkiem EA. Wierzcie lub nie, ale taka jest prawda. Grając w Sydney 2000, ma się, jak podczas gry w NHL Hockey czy FIFA, wrażenie oglądania transmisji telewizyjnej. Może czasami niektóre sylwetki zawodników sprawiają wrażenie nieco kanciastych, ale ma to miejsce niezmiernie rzadko. Reszta grafiki prezentuje się wspaniale. Stadiony i poruszająca się publiczność wyglądają znakomicie, a już klasą samą dla siebie jest motion capture olimpijczyków. Bardzo nam się w redakcji podobało, jak zawodnik podnosi sztangę lub rzuca oszczepem. Trzeba przyznać, że zostało to przedstawione w sposób nad wyraz realistyczny. Efekt doskonałej pracy grafików psuje niezbyt dobra praca kamer. W przypadku chociażby skoku wzwyż czy trójskoku jest ona wręcz beznadziejna. Nie sposób prawidłowo ocenić odległości od punktu, w którym powinniśmy się odbić od tartanu. Mimo tego grafikę Sydney 2000 należy zaliczyć do największych zalet tej gry. Dźwięk także utrzymuje ten bardzo wysoki poziom, ale niczym specjalnym nie szokuje. Zwyczajnie, mamy do czynienia z profesjonalnym komentarzem i wyraźnymi odgłosami publiczności.

Do gry w Sydney 2000 podchodziłem z dużą rezerwą. W kategorii gier sportowych mam zaufanie jedynie do produkcji ze stajni EA Sports. Obcując z Sydney 2000, zmieniłem jednakże ten pogląd. Eidos zaserwował graczom smakowity kąsek, któremu naprawdę niewiele można zarzucić. Gdyby podmienić kilka nudniejszych dyscyplin na ciekawsze i zmienić sterowanie, to prawdopodobnie nie mógłbym się oderwać od Sydney 2000 przez długie tygodnie. Ale i tak nie żałuję ani sekundy spędzonej na katowaniu klawiatury. Jeśli macie ochotę w jesienną szarugę rozerwać się, polecam grę Eidos. □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Eidos Interactive
Dystrybutor: IM Group tel. (022) 6422766
Internet: http://www.olimpicvideogames.com
Wymagania: P II 266 MHz, 32 MB RAM, WIN 95/98, karta dźwiękowa
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- dużo dyscyplin
- grafika
- dźwięk
- olimpijski klimat
- duża grywalność

Minusy:
- mogę dostać nową klawiaturę?
- słabiutka opcja treningu
- kilka dyscyplin ma małą grywalność
- chwilami beznadziejna praca kamer

Demo na CD 11/00

Blair Witch Volume One: Rustin Parr

Nie lubię, jak mnie kto straszy, a jednak z niemałą niecierpliwością czekałem na tę grę. Mniej więcej miesiąc temu dostałem w dłonie reklamową wersję beta i tak mnie zaciekawiła, że postanowiłem sobie, iż nie popuszczę i zobaczę, jak się sprawa rozwinie. W końcu film BWP przyniósł twórcom zyski rzędu 250 mln baksów w ciągu jednego roku i niech gra zdyskontuje tylko po części ten sukces, a będzie o czym mówić. Godzi się przyznać, że nie doznałem rozczarowania.

El General Magnifico

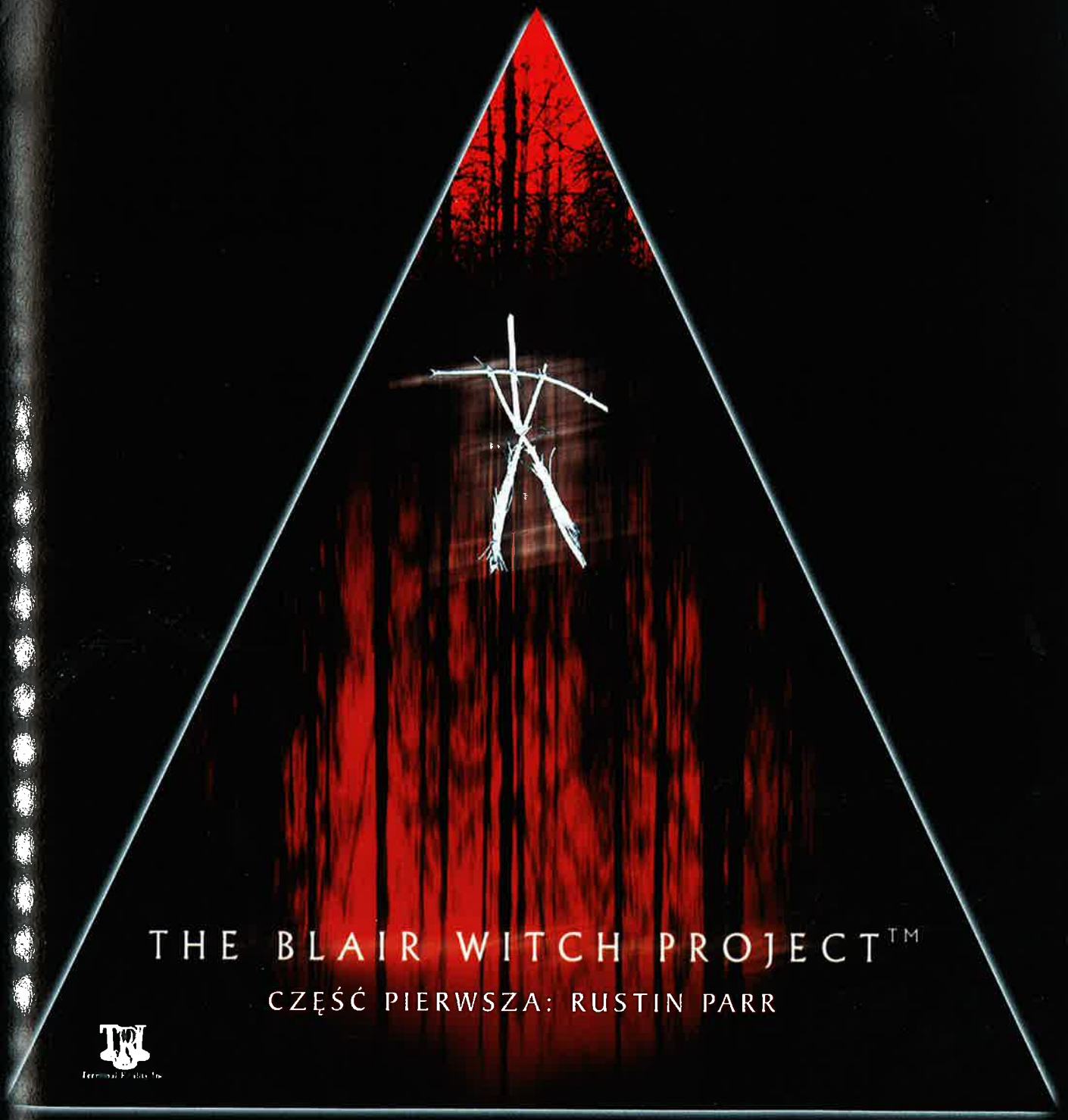
Na wstępie trzeba powiedzieć, że musicie uważać z instalacją gry. Kalibrację monitora powinniście przeprowadzić po ciemku, ale niech Bóg broni, by sąsiedzi usłyszeli odgłosy, jakie podczas instalacji wydaje wasz komp - wiedzeni obywatelskim poczuciem obowiązku z pewnością zadzwonią po policję. Twórcy gry założyli, że w nastrój grozy najpewniej wprowadzą cię odgłosy szlochu dziecka (które dość łatwo pomylić z okrzykami wydawanymi niekiedy przez pełne entuzjazmu panie w chwilach tzw. absolutnej szczerości uczuciowej). Mnie się akurat zdarzyło, że w trakcie instalacji zadzwonił do mnie kolega. Niestety... już nie jest moim kolegą. Taaa... Wyobraźnia niektórych ludzi skierowana jest wyraźnie w jedną stronę...

Literaturę grozy wymyślili Anglicy (ogromnie mi się podoba zaufanie do porządku społecznego, jakie żywili jej twórcy - duch lorda nigdy nie zniżyłby się do straszenia służby, a duch sługi nigdy się nie ośmieli niepokoić arystokraty). Amerykanie zaś są w tym naśladowcami. Sławetny Lovecraft nie potrafił stworzyć ani w połowie tak mrocznej atmosfery, jak np. pan Rhodes, ale trzeba przyznać, że - jak w tym dowcipie o próbach spłodzenia dziecka przez dwu mężczyzn - amerykańscy pisarze nie ustają w wysiłkach. Jeśli mowa o filmach grozy, to tu Jankesi mają już niezłe osiągnięcia, najlepsi zaś są w grach komputerowych, w których stworzyli kilka pozycji godnych miana klasyki. Jedną z nich niewątpliwie stanie się omawiana przeze mnie gra. Na nasz rynek trafi od razu w wersji lokalizowanej...

Ogromnie byłem ciekaw, jak sobie poradzą ze spolszczeniem gry nasi dystrybutorzy i trzeba przyznać, że wybrali bardzo dobre rozwiązanie, polegające na spolszczeniu jedynie napisów. Nie wszystko się nadaje do przetłumaczenia i nie zawsze lektorzy są na tyle dobrzy, że nie traci się przez to efektu. Co prawda, z zapowiadanej przez twórców gry, pełnej synchronizacji ruchów warg mówiących z wydawanymi przez nie (wargi, znaczy) dźwiękami niewiele wyszło, ale może to wina mojego kompa - a w ogóle ci, co mają nieco słabszy sprzęt, powinni się uzbroić w anielską cierpliwość - ładowanie uprzednio zapisanej gry trwa tak długo, że można by w tym czasie zaprowadzić np. braciszka do przedszkola. W samej grze opóźnień nie zauważyłem, ale te przerwy...

Ponieważ grę robili ci sami faceci, co dali nam Nocturne'a, więc na wstępie wkraczamy do agencji Spookhouse, gdzie znany nam już (o ile graliśmy w Nocturne'a) Generał udziela kilku porad znanemu nam Strangerowi, potem zaś Sensei z półwąsem zajmuje się treningiem naszej bohaterki. Jest to dość upierdliwy fragment gry, który ma nas zaznajomić z interfejsem i trzeba rzec, że mnie osobiście nieco zirytował. Zastanawiam się, czy twórcy nie mogliby w tym miejscu dać opcji Skip - w niektórych starszych przygodówkach można było (pomijając upierdliwe treningi) od razu przejść do samej akcji. Ale to w końcu sprawa indywidualnego podejścia - a (jak mówił von Moltke) im więcej potu wyciśniesz z siebie na ćwiczeniach, tym mniej krwi przelewa się w polu. Ci, co grali w Nocturne'a, nie powinni mieć z nim trudności - jest ten sam. Musimy naszą bohaterkę przegonić po torze przeszkód, gdzie przypomni sobie, jak się posługiwać bronią (palną i ręczną - ładnie wyglądają plamy krwi ściekającej z osinowych kołków, jak wiadomo jedynych przeciwko wampirom), używać rozmaitych przedmiotów, pozna też ona (a my z nią) zalety używania noktowizora. Nasza bohaterka, która cały czas mówi o sobie, że jest naukowcem (ciekawe rzeczy powinien umieć amerykański naukowiec, ale już Indiana Jones nam pokazał, że są oni dość... wszechstronni), dowiaduje się na koniec od Generała, że czeka ją niełatwe zadanie.

W miasteczku Burkitsville ktoś popełnił zbrodnię. Właściwie wiadomo kto i wiadomo co zrobił - stuknięty pustelnik, Rustin Parr, zamordował siedmioro dzieci. Wszystko wygląda na zabójstwa rytualne (znikły gdzieś na przykład wszystkie dziecięce podroby, a na ścianach jego pokoju znaleziono nakreślone krwią jakieś dziwaczne symbole). Zamknięty przez sze-



GRA na CD-Rom-ie

Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.mig.pl

PLAY IT

2000 Artisan Pictures, Inc. All Rights Reserved. The "Stickman" is a registered trademark and service mark Artisan Pictures Inc. All Rights reserved. All other trademarks and tradenames are properties of their respective owners.
2000 Gathering of Developers. All rights reserved.

Action 9/10 • Świat Gier Komputerowych 4+/5/4 • Click 5+ • New S Service 8+/10 • Gry Komputerowe 90 % Rekomendacja • IO 91 % Hit • Machina 5/5
Reset 8+/10 • Valhalla 10/10 Rekomendacja • Wirtualne mpeium Gier 10/10 Rekomendacja • Hoga.pl GRY 9,5 • Onet.pl GRY 5/5
Wiadomości Dnia ITS 10/10 • Wirtualna Rozrywka 9/10 Rekomendacja • Interia.pl GRY 10/10 • Strefa 10/10

ryfa Parr uparcie utrzymuje, że do zbrodni podjudziła go jakaś stara kobieta. Rzecz w tym, że przed dwustu laty w istocie dokonano w Burkitsville - które nazywało się wtedy Blair - samosądu na starej wiedźmie. Wiedźma, jak to wiedźma, obiecała zemstę na mieszkańcach i ich potomstwie... i rzeczywiście, od wielu lat w okolicznych lasach dzieją się dziwne rzeczy. Nasza bohaterka ma oczywiście wyjaśnić tajemnicę.

W podziemnym labiryncie (Stranger cały czas czyni kąśliwe uwagi na temat przestarzałego - według niego - systemu bezpieczeństwa Spookhouse) poznajemy również i znajomą Strangera - Swietłanę. Oboje - Swietłana i Stranger - obserwują, jak Elspeth "Doc" Holliday pakuje swoją walizę (waliza wygląda na okropnie ciężką i nie chciałbym być wampirem, który nią dostanie w kły) i dokładnie opisuje przydatność wszystkich elementów wyposażenia. Jest to nieco irytujące (przydługawe sekwencje filmowe), ale dowiadujemy się sporo o możliwościach sprzętowych naszej bohaterki. W końcu kierujemy ją do wyjścia i trafiamy do Burkitsville, czyli na miejsce akcji. Zaczyna się Dzień Pierwszy.

Wbrew pozorom gra wcale nie należy do gier akcji. Owszem, są w niej fragmenty, w których Doc ratuje się tylko dzięki zręczności w użyciu broni - nie one jednak stanowią o wartości gry. Przygodę popychasz naprzód rozwiązując zagadki intelektualne, kojarząc dość odległe fakty i wyciągając wnioski na podstawie posiadanych wiadomości - jednym słowem robota dla detektywa lub dociekliwego reportera. Uruchamiając grę, możesz zresztą wybrać jedną z czterech opcji - w krańcowych przypadkach masz dość proste zagadki do rozwikłania i cienkich przeciwników albo zagadki, przed którymi pękłby Sherlock Holmes oraz wrogów twardych, zajadłych i bezwzględnych niczym przeciwnicy walczący o fotel prezydencki.

Program graficznie jest bez zarzutu. Utrzymany w barwach sepii, brązu, ciemnej zieleni i szarzyzny od razu wprowadza nas w nastrój. Doc przybywa do Burkitsville w nocy i trzeba przyznać, że widok opustoszałego, na poły pogrążonego w ruinie, miasteczka robi spore wrażenie. Przypomniała mi się w tym momencie stara - i bardzo dobra - gra przygodowa Shadow of Comet. Ta sama, przytłaczająca posępnością, atmosfera, ten sam poświst wiatru, skrzyp domostw zmagających się z czasem... znakomita robota. Od razu poczułem się jeszcze bardziej nieswojo.

Elspeth krąży po miasteczku i poznaje niektórych z jego mieszkańców. Miejscowy bibliotekarz, dziennikarz, właściciel hoteliku i fertyczna restauratorka - wszyscy wysłuchują jej historii (Doc opowiada, że przybyła do miasteczka wiedziona nadzieją wyjaśnienia losu swojej siostrzenicy, która kilka miesięcy temu przepadła gdzieś niedaleko w tajemniczych okolicznościach) i kierują ją do szeryfa, ostrzegając jednocześnie przed zapędzeniem się w pobliskie lasy, te bowiem są pełne niebezpieczeństw, o których lepiej nie mówić po zmroku. Znużona tym wszystkim pani doktor udaje się na spoczynek. Niestety... w nocy odwiedza ją tajemnicza Istota i Elspeth puszcza się w pogoń...

Nie będę wchodził w dalsze szczegóły - ale wierzcie mi, że czeka was nielicha dawka emocji. Oprawa graficzna jest - jako się rzekło - znakomita. Efekty, jakie dają światła, dynamicznie się poruszających (wiatr!), miejskich latarni lub blask latarki Elspeth i rzucane przez nią cienie są przedniej marki. Wszystkiemu towarzyszą niesamowite dźwięki, skrzyp drewnianych domostw i odgłosy Czegoś... czemu może lepiej się nie przysłuchiwać.

Od razu godzi się rzec, że jest to gra skierowana do miłośników prozy Lovecrafta, utworów E.A. Poe i sióstr Bronte. Od samego początku towarzyszy nam nastrój ponury i posępny - a potem napięcie i groza (wedle maksymy Hitcha) się potęgują. Trzeba jednak wiedzieć, że życie nie składa się tylko z samych przyjemności, i że są sprawy na niebie i ziemi, o których się nie śniło filozofom. Stary mistrz Szekspir niewątpliwie miał rację. Miłośnicy silnych wrażeń z pewnością się nie rozczarują.

Odrębna sprawa to dźwięki towarzyszące grze, naprawdę zalecamy korzystanie ze słuchawek i to z dwóch powodów. Po pierwsze - po co wzbudzać podejrzenia sąsiadów (a zapewniam was, iż z pewnością je wzbudzicie), że w waszym mieszkaniu dzieją się rzeczy krwawe, gwałtowne i moralnie mocno podejrzane. Po drugie - dzięki słuchawkom będziecie mogli lepiej wczuć się w klimat gry, a możliwość lokalizacji źródła podejrzanego dźwięku może stanowić niekiedy różnicę między życiem i śmiercią. Wszystko to razem sprawia, że użycie dobrych słuchawek i porządnego wzmacniacza dźwięków jest doprawdy wskazane.

Ostatnia rada. Naprawdę nie polecam gry osobnikom o słabszych nerwach i sercu. Nastrój istotnie wciąga... i może w niektórych momentach okazać się zbyt realistyczny. Gra jest znakomita w swoim rodzaju - ale niechże mi wolno będzie powiedzieć, że zasiadacie do niej na własne ryzyko. Zważcie, że nigdy wcześniej czegoś takiego nie napisałem, więc moje zastrzeżenie ma swoją wagę. Pamiętajcie! Zostaliście ostrzeżeni! Cave Canem!

□

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Terminal Reality

Dystrybutor: Play IT tel. 018 4440560

Internet: http://www.blairwitch.godgames.com

Wymagania: Win 9x/00, P II, 64 MB RAM, CD x8

Akcelerator: wskazany

Plusy:
- Znakomicie zgęszczona atmosfera
- Doskonale zmieszane proporcje przygody i akcji

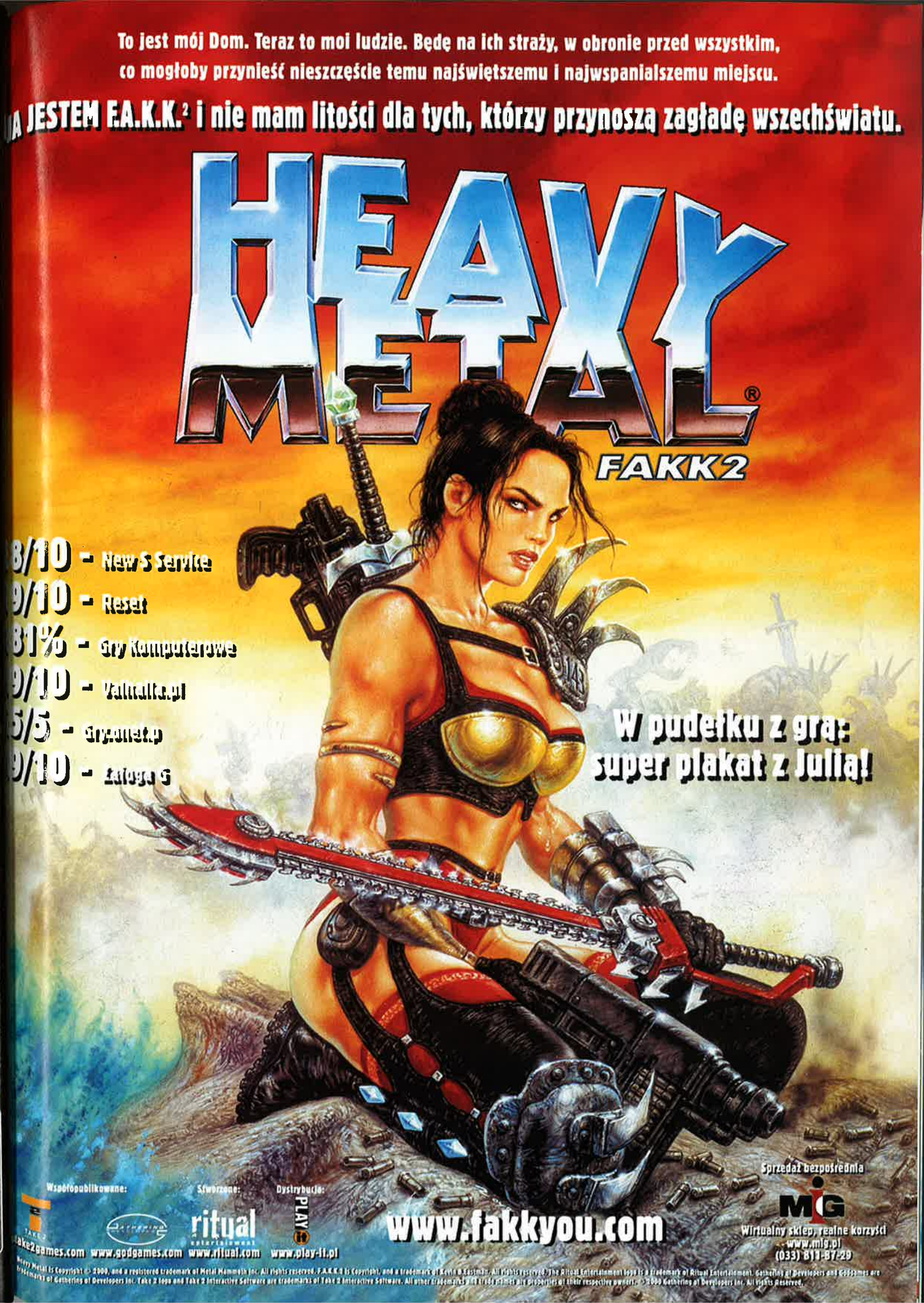
Minusy:
- Niefalwy do opanowania interfejs

To jest mój Dom. Teraz to moi ludzie. Będę na ich straży, w obronie przed wszystkim, co mogłoby przynieść nieszczęście temu najświętszemu i najwspanialszemu miejscu.

A JESTEM F.A.K.K.² i nie mam litości dla tych, którzy przynoszą zagładę wszechświatu.

HEAVY METAL® FAKK2

8/10 - New-S Service
9/10 - Reset
81% - Gry Komputerowe
9/10 - Valhalla.pl
5/5 - Gry.onet.p
9/10 - Załoga G



W pudełku z grą: super plakat z Julią!

Współpublikowane: Take 2 Take2games.com · Gathering of Developers www.godgames.com

Stworzone: ritual entertainment www.ritual.com

Dystrybucja: PLAY-IT www.play-it.pl

www.fakkyou.com

Sprzedaż bezpośrednia
MIG
Wirtualny sklep, realne korzyści
www.mig.pl
(033) 811-87-29

Heavy Metal is Copyright © 2000, and a registered trademark of Metal Mammoth Inc. All rights reserved. F.A.K.K.2 is Copyright, and a trademark of Kevin A. Eastman. All rights reserved. The Ritual Entertainment logo is a trademark of Ritual Entertainment. Gathering of Developers and Godgames are trademarks of Gathering of Developers Inc. Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2000 Gathering of Developers Inc. All rights Reserved.

SUPERBIKE 2001

Aby zostać dawcą nerki, nie trzeba być wcale wielkim altruistą. W naszych warunkach wystarczy mianowicie kupić sobie szybki, potężny motor (najlepiej Suzuki Hayabusa) i już można wyruszyć na "autostradę do nieba". Jeżeli jednak taka opcja nieszczególnie Wam odpowiada, a chcielibyście mimo to zasiąść za kierownicą porządnego "streetfighetera", zapraszam do zderzenia się z najnowszym Superbike 2001.

Czarny Iwan

EA Sports ma potężne doświadczenie w grach sportowych i to właśnie spod skrzydeł tej firmy wychodzą największe hity w rodzaju FIFA Soccer, NHL Hockey, NBA Live Basketball, NASCAR 2000 i wiele, wiele innych. Oczywiście to nie goście z EA Sports piszą kod wspomnianych programów, ale dla normalnego gracza ważne jest tylko, że charakterystyczne logo firmy znajduje się na pudełku (jako gwarancja wysokiej klasy produktu). Podobnie jest oczywiście w wypadku Superbike 2001. Gra powstała w Milestone, ale tym razem gwarantem jakości jest również poprzednia edycja gry (Superbike 2000), która okazała się rewelacyjnym, dopracowanym produktem.

Niektórzy pamiętają zapewne GP500 lub MotoRacera, starsze tytuły, dzięki którym również mogliśmy poczuć jak to jest, gdy pędzi się pod wiatr 150-kilogramowym kolosem. Wspomniane gry zostaną jednak zupełnie zapomniane za sprawą nowego Superbike 2001.

Tak jak poprzednio, fani dostaną wszystko, co gra tego typu mieć powinna. Będzie to rozbudowany park maszynowy, doskonałe trasy, świetni kierowcy, masa opcji konfiguracyjnych. W Superbike 2001 ulepszono, dodano lub rozwinięto niemal wszystkie składniki gry.

Podstawowa zmiana zachodzi już w trybach gry. Superbike 2000 oferował trzy możliwości rozgrywania wyścigów: Start Race, Single Race, Championship. W nowej edycji pojawił się również Training, dzięki któremu kierowca może stopniowo zdobyć umiejętności mistrza. Na czym miałoby to polegać? Przede wszystkim motor zachowuje się w taki sposób, jakby był prowadzony przez wytrawnego

kierowcę. Oznacza to m.in., że maszyna sama zwalnia na zakrętach do optymalnej prędkości. Motor będzie się do pewnego stopnia prowadził sam, ale oczywiście jeżeli postanowisz wjechać w zakręt z pełną prędkością lub podnieść się znad owiewki i pojechać nad jednym kole, maszyna się podda. Również właściwości motoru, które wybieramy zazwyczaj samodzielnie, zostaną ustalone na optymalnym poziomie. Początkujący gracz zyska więc podwójnie. Po pierwsze będzie mógł stawić czoła świetnie przygotowanym przeciwnikom, a ponadto zyska możliwość podejrzenia optymalnych ustawień maszyny.

Jeżeli nie stać Cię na motor Honda VTR 100 SPW, zawsze możesz kupić...

Romet 750

Zakłady Rowerowe Predom-Romet wypuściły na rynek w 1974 roku nowy typ motoroweru pod nazwą Romet 750. Charakteryzuje się on nowoczesną w formie i estetyczną sylwetką o zmniejszonych gabarytach w stosunku do motorowerów Komar. Pomimo zmniejszenia obrysu zewnętrznego poprawiono pozycję motorowerzysty poprzez rozszerzenie zakresu regulacji wysokości siodła i kierownicy. Istotnym elementem tego rozwiązania, wpływającego na wygodę użytkownika, jest znaczne obniżenie części środkowej ramy ułatwiające wsiadanie na pojazd szczególnie kobietom i młodzieży. Rodzina motorowerów Romet 750 wywodzi się ze znanych na naszym rynku motorowerów Pegaz. W motorowerze zastosowano zmniejszone koła o wymiarze 16" x 2.25 resorowane za pomocą teleskopów. Nowoczesnym rozwiązaniem jest przeniesienie zbiornika paliwa nad tylne koło, co poprawia bezpieczeństwo jazdy, a poza tym umożliwia wykorzystanie zbiornika jako bagażnika. W motorowerze Romet 750 zastosowano nowy zespół napędowy o symbolu 017 podobny wewnętrznie do zespołu napędowego S38ZB4 montowanego do motorowerów Komar typu 2350 i 2351. Jednak zespół napędowy motoroweru Romet ma podwyższoną moc do 1.7 KM (1.25 KW) oraz zwiększoną elastyczność, pozwalającą uzyskać znaczne przyspieszanie szczególnie potrzebne w ruchu miejskim. Cały zespół napędowy jest zamknięty w nowoczesne, proste kształty dobrze zharmonizowane z sylwetką motoroweru.

Wyposażenie:
pompka do pompowania ogumienia,zestaw narzędzi,dzwonek rowerowy,Szybkościomierz z licznikiem kilometrów.

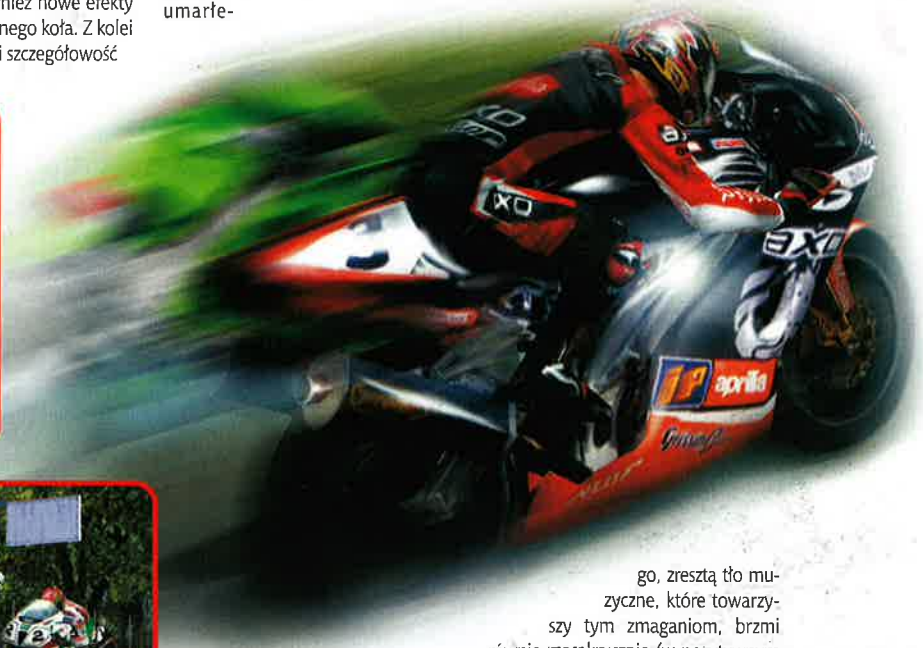
Odnośnie ustawień należy dodać, że Superbike 2001 posiada także pewne możliwości, jeśli chodzi o pulpit modyfikacji parametrów motoru. Jest to m.in. poziom realizmu (czyli trudności), podział na skrzynię manualną i automatyczną, wspomaganie przyspieszenia i hamowania, a także zupełnie nowe opcje, jak np. czasy przełożenia między biegami, czy też stopień "zmęczenia" tylnego lub przedniego koła. Wspomniane modyfikacje przeznaczone są raczej dla doświadczonych kierowców. Warto dodać, że poprzeczkę można podnieść również w inny sposób. Dla wymagających graczy zawsze pozostają takie ciekawe opcje jak: stopień uszkodzenia silnika, motoru, możliwości poślizgów, wypadki na trasie, anomalie pogodowe itd. A propos tych ostatnich, zadziwią Was zapewne nowe efekty wizualne związane ze zmianą pogody. Deszcz wygląda tak prawdziwie i naturalnie, że odruchowo chce się zamknąć okno monitora, aby nie nalało się do pokoju. Zadbano nawet o, wydawałoby się, taki drobny i mało istotny efekt, jak krople deszczu, które uderzają i pozostają na owiewce motoru. Warto w tym miejscu wspomnieć o grafice, która na pewno przyczyniła się w dużej mierze do sukcesu gry. Grafika jest oczywiście akcelerowana w trybie 3D, co zapewnia grze dużą płynność, a przede wszystkim szybkość. Zyskamy również nowe efekty jak np. dym ze "smażonych" kół czy żwir bijący wprost spod tylnego koła. Z kolei dzięki technologii Atomizer uzyskano niezwykle wysoką jakość i szczegółowość

tekstur. Wieczny problem z rozjeżdżającymi się teksturami w wypadku Superbike 2001 po prostu nie istnieje.

Skoro już jesteśmy przy opcjach graficznych, nie sposób pozostawić bez komentarza doskonałego wyglądu maszyn, kierowcy i tras. Motory są odwzorowane bardzo starannie i w trakcie jazdy wydają się niemal prawdziwe. Podobnie sprawa ma się z kierowcą, który nie siedzi sztywno na siodełku, ale cały czas balansuje ciałem i niemal czuje się opór powietrza, które chce go zrzucić z maszyny. Menu opcji graficznych umożliwia dostosowanie poziomu graficznego gry do klasy komputera (np. ilość detali, jakość tekstur na obiektach 3D, poziom detali dla kierowców i motorów). Posiadacze najsilniejszych jednostek mogą pozwolić sobie na rozdzielczość 1600 x 1200, rewelacyjne odbicia światła słonecznego, fotorealistyczny obraz, cienie itp.

Zanim zapiszemy kierowcę na najbliższą sesję treningową lub uczestnictwo w mistrzostwach, możemy oczywiście zajrzeć do rozbudowanych tabeli i statystyk. Baza danych (statystyki, kierowcy, motory, tory, drużyny) została uaktualniona o info z 2000 SBK Superbike World Championship Season. Warto nadmienić, że do listy dostępnych torów dodano nowe "kółka" w Europie - Oschersiebe w Niemczech, Imola we Włoszech i Valencia w Hiszpanii. Oznacza to, że razem z poprzednimi trasami, mamy teraz 15 torów z całego świata. Również maszyny, na których zwiedzimy te tory i zmierzymy się z przeciwnikami, zyskały nowych konkurentów. W Superbike 2001 znalazły się wreszcie Honda VTR 100 SPW i Bimota SB&R. Sama jazda tymi cackami to nie koniec przyjemności. Jeśli będziesz miał taką ochotę, można obejrzeć nagranie z wyścigu. Dynamiczne powtórki z wielu kamer komentuje autentyczna gwiazda angielskiej TV - Leight Diffey (w innych wersjach językowych są to Michael Rohrer, Remy Tissier, Giovanni Di Pillo).

Muzyka i efekty w Superbike 2001 pozostają tradycyjnie na wysokim, na pewno zadowalającym, poziomie. Konkretne SFX-y, czyli pomruki i wycia motorów, mogłyby obudzić umarłego, zresztą tło muzyczne, które towarzyszy tym zmaganiom, brzmi równie masakrycznie (w pozytywnym znaczeniu:). O takich standardach jak surround, EAX czy A3D nie trzeba chyba nawet mówić.



Superbike 2001, będący kontynuacją popularnej gry z EA Sports, został przygotowany i opracowany bardzo dobrze. Chłopcy z Milestone nie poszli na łatwiznę i załadowali do gry naprawdę wiele ulepszeń, zastosowali mnóstwo innowacji i rozbudowali gierkę. Nie był to jedynie kosmetyczny zabieg, jak to niekiedy się zdarza, ale wyjątkowo porządna i konkretna robota. Każdy, kto zarywał noce pędząc na Superbike 2000, powinien mieć sequela tej gry, a jeżeli nie miałeś jeszcze w rękach porządnego symulatora motorów, to trafia się właśnie niepowtarzalna okazja. □

Ocena: 9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: EA Sports
Dystrybutor: IM Group tel. (022) 642 95 56
Internet: http://www.xxxx
Wymagania: Win 95/98, P 266 MHz, 32 MB RAM, 4x CD-ROM
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- sporo motocykli
- świetne tory
- rozbudowane tryby rozgrywek
- bardzo dobry multiplayer
- powalająca grafika

Minusy:
- zbyt często powtarzające się kwestie komentatora

KONUNG

Starożytni górale mawiali "na bezrybiu i rak ryba". Wiele osób zgadza się z tym powiedzeniem bez kręcenia nosem, ja jednak do nich nie należę. Uważam, że nawet chwilowe braki w zaopatrzeniu nie usprawiedliwiają wypuszczania bubli i nazywania rybek rakami. Cóż z tego, że się nie zgadzam, skoro od kilku miesięcy (no, powiedzmy dwóch) na rynku gier komputerowych panuje posucha i zdecydowana większość potencjalnych hitów okazuje się całkowitymi niewypałami. Jednym z nich początkowo wydawał mi się Konung. Gra stworzona przez rosyjskich programistów, a wydana w Polsce przez firmę Coda.

beerman

W realia świata gry wprowadza gracza intro. Nie należy ono może do ścisłej czołówki światowej, ale w jasny i wyraźny sposób opowiada część historii, która powoduje, że gracz za chwilę wcieli się w rolę jednej z postaci. W rzeczywistości jest ona znacznie dłuższa i bardziej złożona...

Wiele wieków temu, w czasach, których nikt z żyjących teraz nie pamięta, na świecie panowała magia. Ziemią rządziła starożytna rasa Bogów zjednoczonych w kilku klanach. Najpotężniejszym z nich był Klan Północy władający wieloma magicznymi artefaktami, z których najważniejszym była bransoleta władzy. Ten starożytny przedmiot został wykuty wiele wieków temu, gdy, po raz pierwszy i ostatni, gwiazdy i planety ustawiły się w odpowiedniej konfiguracji. Bransoletą władał Najwyższy Jeździec Klanu i najczęściej używał jej do prowadzenia smoczych armii, z pomocą których Klan podbijał południowe ziemie. Potęga artefaktu nie ograniczała się jedynie do władania umysłami smoków, jego moc pozwalała opanować umysły wszystkich żywych istot, a takiej potęgi nie można lekce sobie ważyć. Ponieważ był to przedmiot stworzony przez bogów dla ich poddanych, nie pozwalał władać sobą wedle woli właściciela, jego wpływ zmieniał duszę oraz ciało używającego i gdyby ten okazał się zbyt słaby, stałby się niewolnikiem bransolety.

Niestety, czasy dobrobytu Klanów skończyły się. Pewnego dnia bogowie odwrócili się od swoich wyznawców i pozostawili ich samych sobie. Podupadający Klan Północy w nadziei, że kiedyś będzie mógł wrócić do dawnej chwały, postanowił ukryć najpotężniejszy ze swoich artefaktów - Bransoletę, głęboko wśród niezbadanych bagien. Na terenie, gdzie wiele wieków później osiedliło się śmiertelne plemię Słowian. Bogowie zanim ostatecznie opuścili ziemię, postanowili pozostawić straż przy najpotężniejszym artefakcie. Jeden z posłusznych im smoków pozostał na ziemi, aby pilnować bransolety, a jedyną istotą, która mogła go kontrolować, był półbóg Orr, mianowany przez bogów wiecznym strażnikiem artefaktu. On też otrzymał amulet pozwalający kontrolować smoka. Wiele wieków później odwieczni wrogowie Klanu Północy, stwory chaosu znane jako Żółte Psy, odnalazły kryjówkę Orra i zaatakowały go ogromnymi siłami. Obrońcy nie mieli szans, śmiertelni towarzysze półboga dzielnie stawali czoła napastnikom, ale w końcu ulegli. Gdy u boku Orra zostało tylko dziesięciu towarzyszy, zdecydował się on na ryzykowne posunięcie. Podzielił amulet na trzy części i wysłał swoje sokoły, aby zabrały części artefaktu do jedynych trzech ludzi, którym Orr ufał.

Oczywiście, aby mógł powstać Konung, nie mogło pójść zbyt łatwo. Z trzech części amuletu, tylko jedna dotarła do osoby, dla której była przeznaczona. Pozostałe dwie znalazły się w różny sposób w posiadaniu osób, które postanowiły wykorzystać je do własnych celów. Niestety, aby moc bransolety mogła się ponownie uaktywnić, należy w odpowiedni sposób połączyć trzy kawałki. To jest właśnie cel gry, a jego osiągnięcie wymaga od gracza wiele cierpliwości, poświęcenia, nieraz pomysłowości.

Jak zwykle w grach RPG (bo do tej kategorii można Konunga zakwalifikować) zabawa zaczyna się od stworzenia postaci bohatera, który będzie naszym odbiciem w świecie gry. Jako że każdy z bohaterów ma inne plany, do celu będzie dążył w różny sposób. Dlatego podstawową decyzją jest określenie, czy wcielimy się w przybyłego z Bizancjum Konstantina czy w wikińskiego jarla Erica lub też słowiańskiego myśliwego Wolfa. Kolejnym krokiem jest wybór profesji, jaką trudni się nasz bohater. Z czterech dostępnych wybieramy jedną i to od niej zależy w głównej mierze, w jaki sposób później będziemy prowa-

dzić rozgrywkę. Po podjęciu tej decyzji trzeba jeszcze przydzielić wolne punkty do czterech cech, które można modyfikować, po czym pozostaje już tylko rozpocząć rozgrywkę.

W zasadzie powinienem teraz napisać kilka słów o sposobie rozwoju postaci, o 43 opisujących ją parametrach, o ogromnym wyborze uzbrojenia (ponad 100 typów broni i pancerza) i o jeszcze kilku innych rzeczach, które są bardzo ważne w każdej grze RPG. Nie zrobię tego i wcale nie jest to wynikiem mojego lenistwa. Problem tkwi w tym, że po pierwsze byłaby to informacja całkowicie nieprzydatna, a po drugie Konung nie jest typową grą RPG. Autorzy stwierdzili bowiem, że gier RPG i action RPG mamy już na pęczki i dlatego postanowili w Konungu wprowadzić elementy typowe dla strategii czasu rzeczywistego. Można bowiem, oczywiście po pewnym czasie, przejmować kontrolę nad osadami, a następnie korzystać z ich bogactw i wszelkiej pomocy, których NPC będą mogli udzielić. Rzecz jasna nie jest sprawą prostą zdobyć kontrolę nad osadą, trzeba ją albo podbić, albo zrobić coś, co zaskarbi graczowi odwieczną wdzięczność mieszkańców. Metoda siłowa, choć często skuteczna, nie jest jednak polecana, bo straty, jakie ponosi osada, są często tak duże, że niemożliwe jest dalsze jej normalne funkcjonowanie. Dlatego, korzystając z drugiej metody, należy wykonać misję (quest), która dla każdej wioski jest inna. Dopiero po jej ukończeniu osada oddaje się pod naszą kontrolę, a wtedy - hulaj dusza. Mieszkańcy wioski płacą nam podatki, wszelkie dostępne w niej usługi są dla nas albo darmowe, albo dużo tańsze. Ponadto możemy decydować o dalszym rozwoju osady, czyli rozbudowywać ją według naszych potrzeb. W efekcie otrzymujemy wspaniałą bazę wypadową, a oprócz tego miejsce, w którym bardzo łatwo możemy znaleźć i wyszkolić towarzyszy podróży.

W tym momencie przyszła chyba pora, aby przedstawić kolejną ciekawostkę w Konungu, czyli możliwość konstruowania drużyny. Wprawdzie nie jest to niczym nowym i w wielu grach (ot, choćby Baldur's Gate) zostało zrealizowane lepiej, ale duża część klimatu Konunga to właśnie podróżowanie liczną ekipą wszechstronnie wyszkolonych postaci. Początkowo myślałem, że nie będę musiał ciągnąć za sobą całego stada ludzi czyhających na moje zdobycze. Szybko jednak zostałem (trochę siłą) przekonany, że się myliłem. Towarzysze podróży są potrzebni w każdym właściwie momencie gry, jako wojownicy, którzy pomogą zlikwidować hordy przeciwników, pomocnicy przy budowie czy też np. wprawni handlarze. Bez ich pomocy nie ma chyba szans na ukończenie gry. Ciekawe jest przy tym to, w jaki sposób rekrutujemy nowych bohaterów. Niektórzy mogą się do nas przyłączyć, gdyż tak jest przewidziane w scenariuszu, innych natomiast można przekonać tylko wysoką charyzmą lub też pomagając im w czymś. Również od poziomu cechy zwanej charyzma zależy liczba ludzi, których możemy przyłączyć do naszej drużyny.

Gracz i jego towarzysze w poszukiwaniu fragmentów bransolety będą podróżować po naprawdę ogromnym świecie. Składa się na niego ponad pięć tysięcy ekranów, na których ujrzymy pięć obozów wikingów, dziewięć osad myśliwskich Słowian, obóz handlowy Bizancjum i oprócz tego wiele elementów typowych dla realiów fantasy, czyli podziemia, ruiny, miejsca kultu, opuszczone wsie i tym podobne. Teren został stworzony na podstawie zdjęć satelitarnych, a graficy naprawdę postarali się o jego, miły dla oka, wygląd. Zresztą w całej grze realizm (i przyjemny wygląd) jest wszechobecny, w trakcie powstawania Konunga autorzy konsultowali się z historykami, znawcami tamtych czasów, a nawet ze specjalistami od sztucznej inteligencji, którzy, korzystając ze swoich doświadczeń z czasów zimnej wojny, stworzyli algorytmy strategii dla Konunga. Zaowocowało to światem naprawdę przebogatym i we wspaniały sposób łączącym historyczne wpływy trzech różnych kultur z magią i mistyką. Dzięki temu, na naszej drodze napotkamy problemy nie tylko zwykłe, ziemskie, ale również magiczne. Owocuje to nie tylko bogatym światem gry, fantastycznym bestiariuszem, ale i możliwością używania ogromnej ilości magicznych przedmiotów i eliksirów. Pomocą przy ich "obsłudze", a także zakupie, służyć będą mieszkający prawie wszędzie magicy, którzy oprócz pomocy ściśle materialnej, potrafią wspomóc również dobrą radą. W każdym razie, jak na fantasy przystało, magia jest w Konungu obecna. Dzięki temu oraz potężnemu wyborowi ekwipunku, gracz ma bardzo dużą swobodę w wyborze drogi, którą będzie podążał do celu. Zanim go osiągnie, przyjdzie mu zmierzyć się z wieloma niebezpieczeństwami i zagadkami. W sumie gra zawiera około sześćdziesięciu nieliniowych (według autorów) questów, których rozwiązanie doprowadza w końcu do szczęśliwego zakończenia.

Niestety, szczęśliwe zakończenie nie oznacza szczęśliwej (dla gracza) drogi prowadzącej do niego. Konung zawiera wszystko, co powinna zawierać dobra gra RPG. Do tego został uzupełniony o elementy, które powinny uczynić z niego wspaniałą grę. Nie brakuje tutaj dobrej grafiki, dźwięk, przy odrobinie wyrozumiałości, da się znieść, ale niestety samo prowadzenie rozgrywki doprowadza do szewskiej pasji. Postacie, którymi kierujemy, poruszają się koszmarnie powoli. Wychwalana przez autorów sztuczna inteligencja jest całkowitą fikcją. Do tego można jeszcze dołożyć bardzo ubogie dialogi, na które gracz praktycznie nie ma wpływu, albo budowę scenariusza, która w żaden sposób nie ułatwia rozgrywki (a nawet wprost przeciwnie). Nie chcę przy tym powiedzieć, że Konung jest słabą grą, lepiej chyba powiedzieć, że jest po prostu ciężki do grania. Jeśli przyzwyczaić się do wszystkich jego niedociągnięć i zaopatrzyć się w kosmiczną dawkę cierpliwości, gra okaże się całkiem ciekawa i warta uwagi. □

Ocena: 6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: 1C

Dystrybutor: Coda tel. (022) 826 33 11

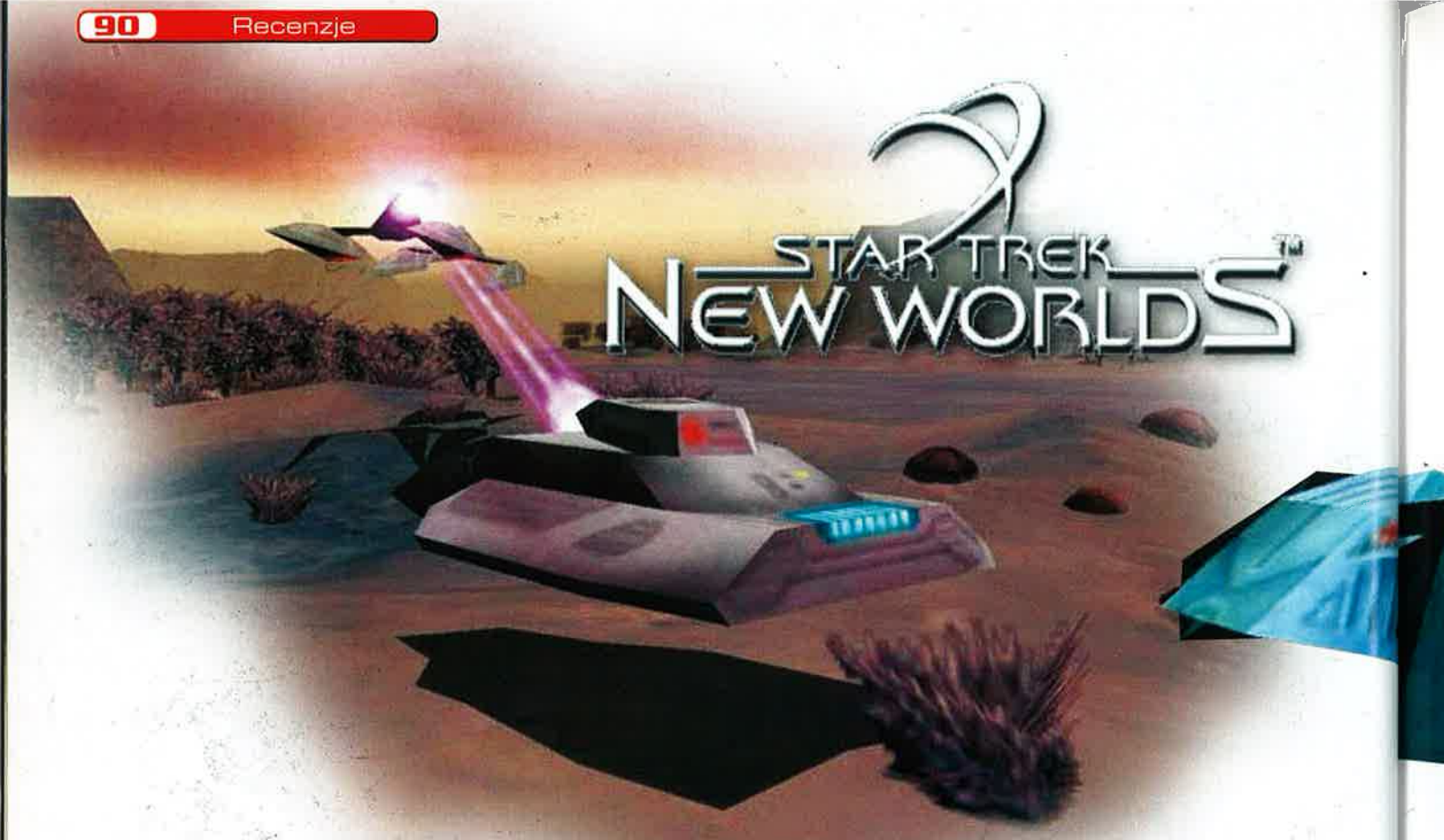
Internet: http://www.1c.ru

Wymagania: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x8, Windows 95/98

Akcelerator: niepotrzebny

Plusy:
- dobre pomysły
- przyjemna grafika
- duży obszar do zwiedzenia
- elementy RTS

Minusy:
- realizacja...



Istnieje w kulmasie (kulturze masowej) pewna tendencja, by udany produkt - a jedynym tego kryterium jest to, czy produkt się dobrze sprzedaje - powielać i sprzedawać pod rozmaitymi postaciami, dopóki odbiorca go trawi (kupuje) - i trwa to aż do wywołania w nim torsji. Jestem stworem czytelniczym i widzę, co się dzieje na rynku księgarskim - przykładem może być choćby niesamowicie rozbuchana seria "Dragonlance". Nowotwory toczące rynek książkowy dają przerzuty - znalazł się już w Polsce jakiś śmiałek, który chce przenieść na ekran filmowy mojego ulubionego "Wiedźmina". To zresztą, co się dzieje u nas, to niewinne igraszki przedszkolaków w porównaniu z ekscesami producentów kulmasu na Zachodzie, gdzie zjadliwe towary podaje się odbiorcy pod postacią książek, komiksów, filmów, seriali telewizyjnych zwykłych i rysunkowych, rozmaitych gadżetów (kubki, koszulki, czapeczki, figurki), gier planszowych i nie... uff! Od samego wyliczania można tasć prupem.

El General Magnifico

Niemal dokładnie to samo da się powiedzieć o serii "Star Trek". Rzecz całą zainicjował początkujący pisarz SF, Gene Rodenberry. Ponad trzydzieści, a dokładnie 33 lata temu napisał on pierwszą książkę o przygodach załogi statku gwiezdnego Enterprise, której przewodził dzielny kapitan James T. Kirk. Interes jednak rozkręcił się na całego, kiedy sprawy wziął w swoje ręce Leonard Nimoy. Nimoy to aktor z wizjami, który szukał sposobu na popularność kręcąc rozmaite filmy, jakie dziś wtłoczylibyśmy na półkę z "Aktami X". Pamiętam, że w jednej z serii dzielny Nimoy (który nie miał jeszcze wtedy ostro zakończonych uszu) walczył z wyznawcami jakiegoś starożytnego kultu zła, rozpoznającymi się po noszonym przez nich medalionie wykonanym łapami starożytnego maga Masokiasa - z wizerunkiem wilka. Bardzo mi się to podobało, jako że mogło być pewną przeciwwagą dla realistycznych aż do bólu seriali o obrzydliwie szlachetnym doktorze Kildare.

Jak tam było, tak tam było, w końcu wespół z Williamem Shatnerem stworzył parę bohaterów kulmasu, którzy popularnością biją wszystkich innych (może z wyjątkiem bohaterów cyklu "Star Wars"). Seria rozdęła się do granic możliwości (sam widziałem książki jej twórcy oznakowane numerami sięgającymi powyżej 50), powstały też filmy, w których starzejących się bohaterów (podczas realizacji ostatnich filmów łysiejący już mocno kapitan Kirk epatował swoich wielbicieli gustownym tupecikiem) z godną podziwu konsekwencją zastąpili ich wychowankowie (serial "Star Trek: Następne pokolenie"). Potem powstał serial "Star Trek: Deep Space"... zresztą dam spokój wyliczeniom, bo ci spośród naszych czytelników, których zaraził bakcyl "Treku", i tak wszystko wiedzą, a inni stwierdzą, że przynudzam. Naturalnym biegiem rzeczy pojawiły się i gry komputerowe osadzone realiami w świecie "Treku" (sam mam na półce wydaną w 1992 roku grę "Star Trek: 25 Anniversary"). Pierwsza z nich była wydaną przez Interplay grą przygodową, o wyjątkowo niemiłym interfejsie (co stało się niejako znakiem firmowym serii), ale za to dość wdzięcznym scenariuszu i ciekawej grafice. A potem już poszło... Interplay zaczął wypuszczać

rozmaite gry z serii "Trek" - były wśród nich strzelanki FPP, przygodówki z elementami zręcznościowymi, gry strategiczne, w których gracz wcielał się w rolę dowódcy kosmicznej floty... i tylko klasycznego RTS-u wśród nich brakowało. Teraz już jest.

"Star Trek New Worlds" jest takim właśnie klasycznym RTS-em. Podczas gry możesz animować poczynania przedstawiciela jednej z trzech ras - Federastów, Romulan lub Klingonów. Znawcy świata "Treku" doskonale wiedzą, jakie są charakterystyczne cechy, mocne i słabe punkty każdej z ras, więc nie będę nudził wyliczaniem. Przez graczem pojawia się zadanie - jak w każdym RTS-ie - zbudowania przyczółka, zadbania o jego rozwój,

wykorzystania wszelkich możliwości wzrostu kolonii - aby odejść od kompa z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku. Każda z ras ma nieco inne pojazdy, inne metody rozwoju technicznego i sobie właściwe sposoby postępowania. Gra ma opcje Multiplayer i Single, ale ze względu na fakt, że pojawiła się niedawno (i połączenia sieciowe na razie pozostają poza możliwościami przeciętnego gracza w Polsce), omówimy tylko tryb Single.

Nie bardzo rozumiem, dlaczego z każdą rasą twórcy związali od razu inny stopień trudności gry - Klingoni mają najprościej, bo u nich możesz grać jako nowicjusz; u Romulan wystartujesz dopiero jako stary wyjadacz. Na początku możesz skorzystać z trybu Tutorial, w którym zostaną ci przedstawione wszelkiego rodzaju możliwości prowadzenia rozgrywki i posługiwania się interfejsem - w odróżnieniu od zamieszczanego w przygodówkach, ten jest całkiem zjadliwy. Zapoznawszy się z Tutorialem możesz przystąpić do gry.

Jak w każdym RTS-ie, problem polega na znalezieniu źródeł surowca, rozkręceniu wydobycia, zorganizowaniu obrony, a potem powolnej, niepowstrzymanej ekspansji. Pewną nowością jest to, że w grze - aczkolwiek tylko jako AI - biorą udział dwie pozostałe rasy, których zachowanie podczas kolejnych misji może ulegać modyfikacjom. Jest to w końcu zrozumiałe - organizujesz rozwój kolonii gdzieś, gdzie diabeł mówi dobranoc, a nad głowami gawiedzi toczy się wielka polityka. Federacja zawiera sojusze, wczorajsi wrogowie mogą być jutrzejszymi sojusznikami. Nie da się więc z góry określić, jak zachowają się przedstawiciele innych ras (w niepewnych czasach najlepszą polityką jest polityka Teddy'ego Roosevelta - "Mów zawsze cicho, a za plecami trzymaj grubą pałę"). Jeżeli któraś z ras określi się jako twój sojusznik, możesz niekiedy zwracać się do niej z prośbą o pomoc - musisz jednak rozważyć cenę, jaką przyjdzie ci zapłacić.

Grafika gry nie poraża efektami, zachowuje jednak zupełnie przyzwoity poziom. Gra obsługuje trzy tryby rozdzielczości - co prawda, trzeba nielichej maszyny, by dobrze poszła na najwyższym poziomie (1024 x 760), ale wtedy wygląda naprawdę ładnie. Nowością jest możliwość obejrzenia sobie wszystkiego z rozmaitych - i ruchomych! - punktów widzenia - tak jakbyś miał do dyspozycji kilka kamer umieszczonych na niewielkich latających platformach. Opcja ta zrobiła na mnie spore wrażenie, bo czegoś takiego jeszcze w RTS-ie nie widziałem. Muzyka jest tradycyjna - a motyw "Treku" bywa niekiedy natrętny (podobno L. Nimoy kazał zainstalować sobie w toalecie urządzenie, które odtwarza główny motyw "Treku" za każdym razem, gdy naciska spust rezerwuaru). Zdaję sobie jednak sprawę z faktu, że dla trekkisów dobrego nigdy za wiele - i też by chcieli słyszeć swój motyw jak najczęściej. Można by mieć tylko jedno zastrzeżenie do twórców ścieżki dźwiękowej - wszelkie głosy i nadawane przez radio komunikaty, nie wiedzieć, czemu, brzmią dokładnie tak samo, jak brzmiały podczas drugiej wojny światowej. Panowie dźwiękowcy! Jakiś postęp w łączności radiowej chyba się dokonał!

"W ostatnich słowach mego listu" spieszę zapewnić czytelników (i graczy), że otrzymują produkt na zupełnie przyzwoitym poziomie, nie odbiegającym od poziomu innych RTS-ów, a uzupełniający bolesny (dla trekkisów) brak w serii. Nie będą już miłośnicy "Star Wars" pluli im w twarz! □

Ocena: 6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Interplay

Dystrybutor: CD PROJEKT tel. (022) 5196990

Internet: http://www.xxxx

Wymagania: P233, 64 MB RAM, Win 95/98, SVGA 2 MB, karta muzyczna

Akcelerator: wymagany

Plusy:
- nowa opcja "ruchomej kamery"

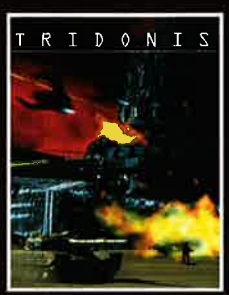
Minusy:
- kiepska jakość dźwiękowa komunikatów radiowych

www.lkavalon.com

- nowe poziomy;
- troje bohaterów;
- tryb jednego i wielu graczy;
- edytor poziomów.

"To po prostu fajna rodzinna platformówka..."
/CD ACTION/

Jazz Jackrabbit 2 49,90 zł



Gra typu RTS, a w niej:
- dwie rasy do wyboru;
- 24 skomplikowane misje;
- 70 typów jednostek;
- 30 różnych struktur;
- pory dnia i nocy;
- różne scenerie walk;
- światła, mgły, dymy;
- sztuczna inteligencja;
- wątek ekonomiczny.

całkowicie po polsku
2 płyty CD

Tridonis 49,90 zł

Doskonała, polska gra przygodowa. Przewrotna, iskrząca zagadkami fabuła inspirowana filmem 'Seksmisja' Juliusza Machulskiego! Dopracowana grafika i profesjonalne udźwiękowienie.

całkowicie po polsku
2 płyty CD

AD 2044 49,90 zł

Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów. Fantastyczna renderowana grafika z dziesiątkami animowanych postaci. Nowatorski, trójstopniowy system podpowiedzi.

całkowicie po polsku
2 płyty CD

LIATH Spiralny Świat 49,90 zł

Zamówienia wysyłkowe:
L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (17) 856 99 12, email: office@lkavalon.com

Icewind Dale PL

Co się odwlecze, to - jak mawiają - nie uciecze, i takoż też się stało z Icewind Dale. Jego angielska wersja, przez pewną rowerową wpadkę-wypadkę, zdołała mi się wprawdzie wymknąć, ale polskiej już nie popuściłem. I bardzo dobrze, bo mimo iż jestem gorącym zwolennikiem stykania się, o ile to tylko możliwe, z wersjami oryginalnymi (także w wypadku filmów czy książek), i podszedłem do Icewind Dale PL z dość znaczną rezerwą, to zanosi się na zmianę przyzwyczajeń - przynajmniej jeśli chodzi o tytuły wydawane przez CD Projekt.

Alfor

Dobre wrażenie robi zresztą już same pudełko - duże, kolorowe i wcale niepuste. W środku znajdują się dwie płyty w porządnym opakowaniu, instrukcja, wprowadzenie do świata, mapa oraz tekturowa Karta Informacji Podręcznych. Nie ma wprawdzie podkładki pod myszkę czy dodatkowej płyty z muzyką, ale za to cena to jedynie 99 złotych! Zaczyna się więc bardzo obiecująco, ale - wszak nie szata zdobi człowieka. Instalacja także przebiega bezproblemowo i, jak można by oczekiwać, w naszym ojczystym języku - cóż, spolszczenie, jak widać, totalne. I oczywiście jak najbardziej poprawne - ale to dopiero przymiarki do gry, więc rezerwa, ciągle silna, stała sobie z boku i w spokoju obserwowała...

Uśmiechu pozbawiło ją dopiero intro - a konkretniej głos czytającego je imć Henryka Talara. Jest bowiem równie dobry (przynajmniej dla znających język Shakespeare'a) jak oryginał, a w dodatku po naszemu! Ale, jak się bardzo szybko okazało, był to tylko przedsmak mających się pojawić już za chwileczkę, już za momencik delicji. Jeszcze tylko szybkie stworzenie drużyny i można zaczynać!

No i tutaj to się dopiero się zaczęło... Aby nie tracić czasu na przypisywanie głosów do postaci już na etapie ich tworzenia, pozostawiłem to sobie do czasu skompletowania całej drużyny i wylądowania w Easthaven. Cóż, powiem tyle - o ile w wersji angielskiej dość szybko wszelkie głosy powyłączałem (bo po co mi jakiś tam zbędny ozdobnik...), to już przy udźwiękowianiu pierwszego (a właściwie pierwszej) z moich herosów rezerwa obróciła się na pięcie i poszła się ukrywać! Kwestie naszych bohaterów są bowiem, jak dla mnie, po raz pierwszy po prostu świetne! W końcu to nie sztucznie brzmiące frazesy - tutaj iluzja rzeczywistości jest po prostu pełna! I to dzięki zarówno bardzo dobremu ich przystosowaniu do naszego języka, jak i profesjonalizmowi osób je wypowiadających (zgodnie z informacją - aktorów warszawskich teatrów) - ech, najwidoczniej czasy garażowych lokalizacji odchodzą już coraz szybciej do lamusa...

Dobre wrażenia nie opuszczały mnie zresztą i przez kilka następnych godzin grania - owszem, jak ktoś bardzo chce, to znajdzie kwestie brzmiące i lepiej i gorzej, ale przeć tak samo było i w wersji oryginalnej, ciężko więc wszystko zwalać na CD Projekt, bo jakiś wytycznych też się trzymać musieli. Ogólnie poziom lokalizacji jest po prostu świetny, a parę drobnych niedociągnięć nie może tego wrażenia zepsuć.

Tym bardziej, że przecież i sama gra należy do najlepszych komputerowych RPG-ów, jakie się ostatnimi czasy na rynku pokazały. Owszem, można się przyczepić (co i Todbringer, przy okazji recenzji wersji angielskiej, zrobił...) do tych ciągłych walk i małej liczby zadań pobocznych - ale przecież nikt nie ukrywał, że Icewind Dale to typowy hack&slash, właśnie na walkę nastawiony! A jako hack&slash jest po prostu świetny! Masy potworów, potężne przedmioty i tajemnicze (oraz odpowiednio rozbudowane - co dla mnie jest ogromną zaletą, a nie wadą!) lokacje - to bije nawet Diablo II! Zwłaszcza, że Icewind Dale jest znacznie ładniejsze, prowadzi się drużynę, a nie pojedynczego śmiałka, no i nie trzeba wszystkiego robić samemu, gdyż dzięki skryptom nasi herosi nawet pozostawieni sami sobie walczą wcale nie najgorzej.

Także i zarzuty o zbyt długim odpoczywaniu można sobie włożyć między bajki, gdyż taka jest właśnie konwencja tego typu gier, a, co jeszcze raz powtórzę, Icewind to nie konkurencja dla Tormenta, a właśnie radosna siekanina na prawo i lewo! Najwyraźniej coś się tu drużynie krzatów pomyliło i trafili nie tam, gdzie trzeba, skoro oczekiwali rozgrywek intelektualnych w konkurencji dla Diablo...

Ostateczna ocena, tym razem pozbawiona dziwnych krzatowskich uprzedzeń do siekania tudzież AD&D (bo przecież ten sam system leży i u podstaw Tormenta, że nie wspomnę już o starej RPG-owej prawdzie, że to nie system tworzy dobrą przygodę, a prowadzący...), to pełna dziewiątka, poparta w dodatku znakiem jakości. Gra, jako siekanina, jest bowiem świetna, spolszczenie doskonałe - innego wyboru po prostu nie było! □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Black Isle/Interplay
Dystrybutor: CD PROJEKT Tel. (022) 519 69 00
Internet: http://www.icewind.cdproject.com
Wymagania: Win95/98, P233, 32 MB Ram, karta graficzna 4 MB pamięci
Akcelerator: Nie

Plusy:
- świetne spolszczenie!!!
- bardzo dobra instrukcja i królkie wprowadzenie do świata
- do tego bardzo dobre wydanie całości
- i to w cenie 99 złotych!

Minusy:
- ciągle obecne niedociągnięcia w chodzeniu

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

LABORATORIUM KOMPUTEROWE AVALON PRZEDSTAWIA
SCHIZM: PRAWDZIWE WYZWANIE
NOWĄ GRĘ TWÓRCÓW NAJLEPSZYCH POLSKICH GIER
PRZYGODOWYCH "REAH" I "A.D. 2044" POWSTAŁĄ WE WSPÓŁPRACY
Z MISTRZAMI FANTASTYKI NAUKOWEJ:
TERRYM DOWLINGIEM I TOMASZEM KOŁODZIEJCZAKIEM.
GRA NA PŁYTACH DVD I CD W SPRZEDAŻY JESIENIĄ 2000 ROKU.

W sprzedaży poprzednia gra autorów Schizma.

Doskonała gra na 6 płytach CD za jedyne 99,90 zł

F1 2001

Kilka dni temu skończyły się igrzyska olimpijskie, niewątpliwie jedno z największych wydarzeń w świecie sportu. Dla nas - widzów - związane jest ono głównie z emocjami, których doznajemy podczas występów naszych reprezentantów. Cieszymy się, gdy im się udaje, porażkę kwitujemy najczęściej wiązką niemiłych słów. Nieraz nie zastanawiamy się nawet, co tak naprawdę tam się dzieje, nie dociera do nas fakt, że sport w formie przeznaczonej dla widza to tak naprawdę jedynie wierzchołek góry lodowej, że w rzeczywistości sprawa jest dużo bardziej skomplikowana i stoją za nią ogromne pieniądze. W tym momencie muszę wyprowadzić z błędu wszystkich, którzy spodziewali się po tych słowach recenzji gry związanej z olimpiadą. Nic bardziej błędnego, bo wyścigi formuły pierwszej nie są dyscypliną olimpijską i zapewne nigdy nią nie będą. Jednym z powodów jest właśnie kasa, F1 to chyba najbardziej skomercjalizowany sport naszych czasów i nam, zwykłym śmiertelnikom, lepiej chyba nie myśleć o pieniądzach, jakie za tym wszystkim stoją. Dla odważnych, którzy pomimo wszystko podejmą to ryzyko, polecam przygotowanie się do szoku przy użyciu komputera. Oczywiście odpalając F1 Manager, najnowszą gierkę tylko dla wybrańców, którą przygotowało Electronic Arts.

beerman

Ogólnie rzecz biorąc, miłośnicy managerów nie mogą narzekać, oczywiście jeśli ich pasją jest piłka nożna. Ten temat został już chyba kompletnie wyeksploatowany, a nadal mało kto zauważa, że wiele innych dziedzin pozwala tworzyć gry podobnego typu, choć w całkowicie innych realiach. Gier symulujących zarządzanie teamem formuły pierwszej było do tej pory dosłownie kilka i chyba żadna z nich nie została potraktowana jako przebój. W zasadzie taki stan rzeczy nikogo nie powinien dziwić - sport ten pasjonuje, gdy można zasiąść za kierownicą bolidu, a patrzenie na to wszystko z drugiej strony, z punktu widzenia zarządcy drużynowego portfela, nie jest już tak ciekawe. Tak przynajmniej mi się wydawało, dopóki nie odpaliłem F1 Managera i nie zatopiłem się w nim na naprawdę długie godziny. Jeśli mnie wciągnęło coś tak z pozoru nudnego, muszę chyba wszystkich ostrzec - uważajcie... taktyka "jeszcze tylko jeden wyścig" może doprowadzić do zarwania całego roku szkolnego. Ostrzegłem, sumienie mam spokojne, najgorsze jednak jest dla mnie to, że nie wiem, czym tak właściwie F1 Manager przykuwa do monitora.

Nie ulega wątpliwości, że jest to solidnie, jak przystało na EA, wykonana oprawa dźwiękowa i graficzna gierki. Mogłoby to co nieco wyjaśnić, gdyby nie fakt, że w tego typu gierkach grafika i dźwięk mogłyby praktycznie nie istnieć, a one dalej byłyby grywalne. Dlatego całkowicie odrzucam tę hipotezę, chociaż z obowiązku

muszę tu kilka słów napisać. Przez zdecydowanie większą część rozgrywki towarzyszą nam statyczne grafiki okraszone od czasu do czasu małymi animowanymi dodatkami. Jak już wspomniałem, cała statyczna część grafiki została wykonana bardzo porządnie, a jedyne zastrzeżenia można mieć do animowanych elementów trójwymiarowych, przedstawiających różne części naszych bolidów. Na szczęście nie oglądamy ich zbyt często - to raz, a dwa - to tak naprawdę nie wiem, czy nie przedstawiają one wspomnianych elementów w idealny sposób, a te najzwyczajniej w świecie są brzydkie. Nieważne zresztą, bo wszelki niesmak spłucze graficzka, którą mamy możliwość obserwowania podczas wyścigów. Oczywiście nie jest to szczyt możliwości dzisiejszych maszyn i nawet przy ustawieniu maksymalnych detali i rozdzielczości stanowczo odbiega od przyjętych norm, ale należy pamiętać, że nie jest to symulator, tzn. jest, ale symuluje co innego. Możliwość oglądania wyścigu na żywo to tylko ukłon producentów w stronę graczy. Weźcie więc pod uwagę ten fakt. Przyjmijcie też do wiadomości, że realizacja "transmisji" została zrealizowana na naprawdę wysokim poziomie. Od nas zależy, na jakich rzeczach ma się koncentrować komputerowy operator kamer (np. tylko nasza drużyna, konkretne miejsca na torze czy też wypadki), a on sam na gorąco pokazuje nam wszystko, co powinniśmy widzieć w czasie wyścigu. Dostępnych jest wiele rodzajów kamer, powtórki i inne bajery, które czynią sprawozdanie całkiem atrakcyjnym. Do wyścigu wrócę za kilka chwil, a na razie zajmę się tym, co w zasadzie najważniejsze.

Po uruchomieniu gry mamy do wyboru tylko dwie możliwości - rozpoczęcie nowego sezonu lub kontynuację zapisanej gry. Wybór pierwszej opcji prowadzi nas do kolejnego menu, w którym podejmujemy decyzję o przynależności do jednego z jedenastu dostępnych teamów F1. Dzięki wykupieniu przez EA licencji wszystkie występujące w grze nazwy i nazwiska są jak najbardziej prawdziwe, a więc nawet kompletny laik łatwo połapie się, która drużyna jest znana, a która niezbyt. Oczywiście podjęcie tej decyzji powinno być oparte na nieco głębszych przesłankach, dlatego każdej z drużyn przypisano garść informacji, wśród których znajduje się początkowy stan budżetu, imiona głównych kierowców oraz dane dostawców najważniejszych części naszych bolidów.

Niezależnie od podjętej decyzji trafimy w końcu do właściwej gry, a tutaj żaden maniak dużej liczby opcji i przycisków na pewno nie będzie narzekał. Całe sterowanie grą zostało podzielone na dziewięć osobnych ekranów odpowiedzialnych za różne aspekty kierowania drużyną. Dzięki nim będziemy w ciągłym kontakcie z całym światem - zarówno zewnętrznym, jak i naszym, wewnątrzdrużynowym. Dokładne omawianie wszystkich dostępnych opcji mija się chyba z celem - zostały one doskonale przedstawione w instrukcji (bez której notabene praktycznie nie ma po co zaczynać gry). Ze swojej strony mogę tylko napisać, że poruszanie się w gąszczu dostępnych opcji jest sprawą bardzo prostą i nie wymaga od gracza większego wysiłku. Potrzeba jedynie kilku kliknięć, aby zmienić konstrukcję któ-

regoś z naszych wozów, zaproponować kontrakt reklamowy jednemu ze sponsorów czy też może skierować naszych techników do pracy nad jakimś bardzo potrzebnym w tej chwili podzespołem. Zadań, które stoją przed graczem, jest bardzo dużo. Musi on dbać o prace projektowe, o produkcję odpowiedniej ilości części zamiennych, o kontakty ze sponsorami i ludźmi chcącymi dać nam zarobić. Słowem, jest tego na tyle dużo, że gdyby nie pomoc komputerowych asystentów, gra mogłaby się okazać za trudna. Na szczęście wszystko zostało pomyślane tak, że nawet całkowity żółtodziób po kilku dniach może się we wszystkim wspaniale połapać. No, przynajmniej, jeśli chodzi o część menadżerską gry.

Nieco bardziej skomplikowane jest takie przeprowadzenie wyścigu, aby nasi kierowcy znaleźli się na najwyższym podium. O ile w części statycznej gry wystarczy właściwie kierować się zmysłem do robienia kasy, tutaj potrzeba czegoś całkowicie innego. Wygrana w wyścigu tak naprawdę nie zależy od umiejętności kierowcy. Owszem, są one niezbędne, ale nawet najlepszy zawodnik nie zdobędzie premiowanego miejsca, jeśli jego samochód nie będzie dobrze przygotowany do wyścigu. Wymaga to od gracza wytężonej pracy i współpracy z technikami, którzy na podstawie relacji kierowcy o zachowaniu samochodu na torze potrafią wydedukować, co też jest nie tak z jego ustawieniami. Prawidłowy dobór kąta nachylenia spoilerów, przełożeń skrzyni biegów, twardości zawieszenia, taktyki zjazdów do boksów itp. to rzeczy niezbędne, abyśmy mieli w ogóle szansę na wygraną. Do tego należy dodać takie aspekty, jak umiejętności kierowców, szczęście oraz rzeczy jak najbardziej materialne, czyli nowoczesność bolidu, jakość części itp.

Gra wciąga i myślę, że każdy maniak gier ekonomiczno-sportowych będzie z niej zadowolony. Jest na tyle rozbudowana, żeby usatysfakcjonować nawet najbardziej wybrednych, a jednocześnie dzięki instrukcji i odpowiedniemu skonstruowaniu interfejsu pozwala bawić się właściwie każdemu. Szczerze polecam. □

Ocena: 8+

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: Im Group tel. (022) 642 95 53
Internet: http://www.ea.com
Wymagania: P233, 64 MB, Win 9x/00, CD x4
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- bardzo rozbudowana
- przejrzysta i łatwa w obsłudze menu
- genialny komputerowy realizator
- wciąga jak dobry odkurzacz

Minusy:
- kilka uproszczeń, niezbyt w sumie istotnych ale...
- aby osiągnąć dobre wyniki, trzeba spędzić nad grą sporo czasu

CO OFERUJEMY ?
- Najniższe ceny
- Największą ofertę gier, programów edukacyjnych oraz użytkowych
- Profesjonalną i miłą obsługę
- Gwarancję na oferowane produkty
- Akceptujemy karty kredytowe
- Ceny zawierają Vat

SKLEP FIRMOWY
(022) 863 76 72
tel: (050) 258 91 00
Planeta Gier
ul. Łopuszańska 117/123
02-457 Warszawa
e-mail: planeta@planetagier.com.pl
Zapraszamy:
pn - pt od 8 do 18 w soboty od 10 do 16

PLANETA GIER

Oferta aktualna przy zakupie w sklepie.
Ważna do wyczerpania zapasów lub do 28.11.2000
Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową
nasza oferta CD ACTION - 3 str.
Szersza oferta dostępna w sklepie.

sklep firmowy

W LISTOPADZIE DO KAŻDEGO ZAKUPU:

miesięcznik „.net" + pełne wersje programów użytkowych
+ 2x"KOMPUTER ŚWIAT GRY" + "REFLUX" + "KSIĄŻE I TCHÓRZ"

Music Maker Generation 5.0.....89
Euro ++ Extrapack.....379
Tłumacz Niemieckiego.....155
Dyslektyk 2.....59
Prawo Jazdy 2000.....69
Hello-Ang. dla dzieci.....39
Kurs Obsługi Komputera.....39
Leksykon Igrzysk Olimpijskich..77
Miliard w Rozumie 2000.....89
Multimedialna Matematyka.....89
Słownik niem/pol-pol/niem.....169
Geografia.....68
Sam Piszę.....38
Sam Czytam.....39
Mój Pierwszy Elementarz.....39
Mapa Polski 2001.....87
MKS Vir.....79
Kolory i Kształty.....38
Egipt-Wielka Encyklopedia.....49
Atlas świata 2000.....69

Carmageddon TDR 2000.....89
Grand Prix 3 PL.....88
Homeworld Cataclysm.....89
Majesty PL.....69
The Sims PL.....109
H of M&M 3 Armag. Blade PL..44
Deus Ex.....129
RollerCoaster PL.....59
Jazz Jackrabbit 2 PL.....42
Pompei PL.....68
Planescape Torment PL.....145
Worms Armageddon PL.....59

GRY KARCIANE
Magic the Gathering - podst.....45
M T G Mercadian Masques-dod. 15 kart - 75 kart.....18-45
M T G Nemesis dod.15 kart....18
M T G Prophecy dod.15 kart....18
Pokemon 2 x 30 kart. 45

Do każdego zakupu "Komputer Świat Gry" - GRATIS !!!

Internet: www.planetagier.com.pl

Kangurek KAO

Wiele tygodni upłynęło, odkąd Kangurek KAO, po udzieleniu, jeszcze pod imieniem Denis, ostatniego wywiadu dla niezależnego czasopisma młodych pasjonatów gier komputerowych (czytaj: po zapowiedzi, jaka ukazała się u nas jakoś w zeszłym roku...) przestał dawać znaki życia. Dopiero niedawno okazało się, że jego niepohamowana ciekawość, ta sama, przez którą już tyle razy pakował się w kłopoty, rzuciła go zamkniętego w klatce (schwytali go w nią cyrkowi łowcy talentów) daleko od ojczystego kontynentu. W cyrku, jak to w cyrku, zwierzęta są męczone celem zapewnienia rozrywki ludziom; męczony był tedy i nasz mały KAO: we dnie zmuszany do treningów bokserskich, noce spędzał w klatce tęskniąc za domem. Wreszcie stało się - widać zaświeciła na niebie jego gwiazda: zwykle zamknięte na trzy spusty drzwi klatki dały się uchylić... Rozpoczął się powrót do domu.

Gem.Ini & Iempe

Kangurek KAO (drzewiej Kangurek Denis) to doskonała platformówka w stylu Croc: Legends of the Gobbos. Tak tak, tego samego dobrego Krokusia, który dniami i nocami zawitał do tak wielu domów. Podobieństwo to jest tak wyraźne, że dosłownie w kilka sekund po uruchomieniu gry wiedziałem już, że znów komputer stanowić będzie dla mnie przez co najmniej kilka dni wyłącznie portal prowadzący wprost w świat gry. Przemiły bohater (ten tu to kangur w czerwonych rękawicach bokserskich przypominający nieco muminkowego Ryjka), podobny styl grafiki (nie da się ukryć: w Kangurku wyraźnie uwspółcześniona), podobne rozwiązania np. w sterowaniu (m.in. hop przez głowę) - to wszystko zapowiadało długie godziny świetnej zabawy. Nie spodziewałem się jednak ani przez moment, że KAO okaże się od Croca tak zdecydowanie lepszy!

Zaproszeni tu bowiem jesteśmy do odbycia całej podróży, aż do szczęśliwego zakończenia. Droga biegnie przez 25 głównych poziomów gry (łącznie z tymi dodatkowymi oraz arenami, na których rozkładać będziemy celnymi lewymi prostymi kolejnych bossów, a będzie ich ponad 50!), zróżnicowanych i naturalnie coraz trudniejszych do pokonania plansz. Ich różnorodność dorównuje różnorodności przeciwników (m.in. Srebrny Rekin, Tukan Twardodzioby, Mors) czy... sposobów, w jakie KAO będzie się z nimi mierzyć. I nie chodzi mi tu wyłącznie o to, że każdy z potworów może zostać poczęstowany albo szybkim sierpem, albo - jako żywo przypominającym cios Croca - uderzeniem zamiatającym ogona, lecz i o to, że niektóre z plansz wymagać będą nie tylko celnych skoków, ale także umiejętności latania lotnią, kierowania motorówką, snowboardem czy nawet... krokodylem! Dodatkowe utrudnienie polega na tym, że nie zawsze świat oglądamy zza naszego bohatera, ale z najróżniejszych kątów, nawet z naprzeciw pyszczka!

Na nasze szczęście grę cechuje ogromna przyjazność dla osób, które (jak ja) nieczęsto grywają w gry korzystające z samej li tylko klawiatury. Przejawia się ona m.in. w trzech stopniach trudności (ma znaczenie przy wymianie określonej liczby zebranych monet na życie), doskonałym (sic!) systemie punktów restartowych, które rozstawiamy na własną rękę (życie tracimy tak czy inaczej, ale nie musimy ponownie przechodzić całego etapu od początku!), wreszcie...

Zresztą, oddaję głos Mistrzowi Ceremonii Platformówek, który przygotował dla nas krótkie podsumowanie pojedynku Croc vs. KAO! Iempe, prosimy.

Witam wszystkich zgromadzonych! Panie i Panowie! Zapraszam do obserwowania pojedynku o tytuł najlepszej gry platformowej (dla dzieci) między krokodylkiem (Croc) a kangurkiem (KAO)! Wszystkie chwyty dozwolone, a nawet wskazane! Gong - bdeng!

- ***Runda 1.*** *Fabuła - na dzień dzisiejszy fabuła w Kao zarysowana jest raczej niedbałą kreską: podobno wraca do Australii (po co? na Olimpiadę i tak nie zdążył...). Wydaje mi się, że lepiej rozwiązano to w Crocu: na początku historyjka wyjaśniająca misję Croca, wiele futrzaczków do uratowania i naprawdę przezabawni bossowie. Pierwszy punkt dla Crocodylka.*
- ***Runda 2.*** *Skomplikowanie etapów - tu wyrównana wymiana ciosów: z jednej strony (u Croca) mamy do czynienia z etapami bonusowymi (za zdobycie pięciu kolorowych gemów) i z dużą liczbą lokacji, z drugiej (KAO) natomiast zaskakuje nas zmieniająca się w etapach kamera (np. od przodu bohatera). Ponadto KAO wykorzystuje całą masę dodatkowego sprzętu: lata na lotni, ślizga się na snowboardzie, kieruje motorówką...*
- ***Runda 3.*** *Możliwości bohaterów - KAO, oprócz biegania, skakania i uderzenia ogonem potrafi także postawić chorągiewkę - punkt restartowy - i uderzyć pięścią bądź rzucić rękawicą w przeciwnika!. Cieszy również możliwość patrzenia oczami naszego skokuska. Punkty dla kangurka!*
- ***Runda 4.*** *Grafika - hmm, w obu grach oczy nie nadążają rejestrować całego bogactwa wykorzystywanych środków, jednak, jako że Croc jest grą sporo starszą, więc siłą rzeczy dysponuje gorszą oprawą... Plus dla kangurka (szczególne wyróżnienie za kropelki, które wpadając w wodę tworzą na niej kółka, oraz całkowicie żywą florę).*
- ***Runda 5.*** *Muzyka i efekty dźwiękowe - pod tym względem trudno jest jednoznacznie stwierdzić, gdzie jest lepiej. Mimo to opowiadałbym się za Crokiem: ten śmiech atakujących paskud... Croc!*
- ***Runda 6.*** *Wrogowie - Eskimosi, mięsożerne kwiaty, świnie z lizakiem w raciczce i cała reszta tałatajstwa, nie uchybiając ich piękności, są - zdaje się - mniej ciekawi od potworków w Crocu. Szczególnie od tych rzucających śnieżkami... W KAO jednak jest ich znacznie więcej, a więc znów remis...*
- ***Runda 7.*** *Dżingle - Croc zaskoczył mnie tylko raz: gdy było mu zimno na śnieżnej wyspie. Wtedy, gdy zrobiłem sobie chwilę przerwy, by rozprostować zmęczone ściskaniem klawiatury palce, Croc zaczął się trząść. KAO natomiast nie cierpi się nudzić: korzystając z chwili przerwy będzie skakać na skakance, ziewnie z nudów, a nawet bez ogródek pokaże ci zegarek. Parę punktów dla kangurka!*
- ***Runda 8.*** *Miodność - obie gry mają w sobie to nieuchwytne coś, czego w pewnej mierze zabrakło między innymi w Crocu 2 i w innych platformówkach. Nastrój gry i miodność w obu przypadkach stoi na najwyższym poziomie. Nie ukrywam, że w moim rankingu platformówek zajmują one ex aequo pierwsze miejsce, właśnie za nastrój. Czyli i tym razem remis.*

Panie i Panowie! Po ośmiu rundach przez wskazanie sędziów wygrywa... KAO! Przez najbliższy czas będzie on więc dźwigać pas zwycięzcy! :) Oddaję głos do studia.

Dziękuję. Tak oto mamy nowego mistrza! Korzysta on wprawdzie z przetartych przez innych szlaków, jednak robi to z takim wdziękiem, że wcale nie umniejsza to jego zasług. Dobrze się więc stało, że Kangurek KAO ukazuje się na rynku właśnie teraz, jeszcze przed świętami. Lepszego bowiem prezentu pod choinkę dla naszych milusińskich nie umiem sobie po prostu wyobrazić!

PS. Informację o tym, że Kangurek KAO jest produktem rdzennie polskim zataiłem w recenzji zupełnie umyślnie. Czas już moim zdaniem najwyższy przestać dzielić produkty na nasze (i siłą rzeczy umieszczane pod kloszem) i obce, a zacząć po prostu na dobre i złe. Kangurek KAO zaniewątpliwie przynależy do gier dobrych. Zresztą... czy nie świadczy o tym najlepiej, że prawa do niej, już jako KAO The Kangooro wyda na Zachodzie gigant rozrywki dziecięcej - Titus! □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: X-Ray
Dystrybutor: LEM tel (022) 6428165
Internet: http://www.x-ray.com.pl
Wymagania: P266, 64 MB RAM, akcelerator, CD-ROM
Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- rewelacyjna platformówka dla małych i dużych
- ponad 50 niezwykle bogatych i niewiarygodnie różnorodnych plansz
- przemiły, wszechstronnie uzdolniony bohater
- doskonały system punktów restartowych
- bardzo dobra oprawa audiowizualna

Minusy:
- tylko jeden: pogodny nastrój psuje, moim zdaniem, scenka śmierci KAO... Nie można tego jakoś pominąć?

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

CYWILIZACJA II

PRÓBA CZASU

3 W 1

TRZY GRY W JEDNEJ!

SZUKAJ W SKLEPACH

Gry z serii „Cywilizacja" to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznane, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględnym ale i rozważnym. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

HASBRO Interactive

MICROPROSE

Gry polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Peroca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Hasbro Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

High Impact Paintball

High Impact Paintball trafił do mnie zupełnym, w gruncie rzeczy, przypadkiem. Pierwotnym jego celem był sprzęt kolejno Czarnego Iwana i następnie Yasia, naszych czołowych redakcyjnych "aktywistów", którzy - z tego, co mówią, a w co wierzyć za bardzo nie należy - niejedną już kolorową plamę na tyłku wynieśli z paintballowych pojedynków. Nie dane im było jednak potwierdzić nabytych na rzeczywistych poligonach umiejętności; ich sprzęt w niezrozumiały cokolwiek dla nas sposób odmówił współpracy z dziełem Sunstorm Interactive (teraz rozumiem już, że po prostu kompy nie chciały przyjąć na swoje dyski twarde takiego gościa...). HIP odpalił się dopiero u mnie w chwili, gdy w sumie położyliśmy już na nim krzyżyk i potrzebny był jedynie trzeci, by zaświadczyć, że zdaje się niezbędna będzie kolejna przesyłka z działającym egzemplarzem.

Gem.ini

Stało się jednak jak stało - tryb Quick Game, czyli jak się okazało defaultowe Capture the Flag - zareagował prawidłowo, na ekranie pojawił się poligon i... należało się do tego faktu jakoś ustosunkować. Korzystając z faktu, że Czarny Iwan przysnął gdzieś za swoim stolikiem (trudny weekend ;) i nie żywił do High Impact pretensji, ruszyłem w bój na zachlapany wizjer i podkolorowane spodnie. Niestety, szybciutko okazało się, że śpiący C. I. powinien być wdzięczny swemu kompkowi za to, że oszczędził mu przeżyć związanych z koniecznością przetestowania HIP. Jest to bowiem produkt wyraźnie niedopracowany, cierpiący na masę mniejszych i większych usterek, słowem tytuł, o którym mówić można wiele, ale nigdy dobrze.

przeciwnikowi celnej pecyny farby w plecy czy uczucie bezsiły, gdy stwierdzimy niespodziewany ubytek dwutlenku węgla, który, sprężony, napędza te kolorowe pociski. High Impact Paintball miał aspiracje, by przybliżyć ten świat, jednak dał plamę (dosłownie i w przenośni) w całej okazałości. Wrażenia z gry, kiedy to na skutek specyfiki broni pociski rozsiewane są metodą losową wszędzie, lecz nie w cel, kiedy na skutek błędnego interpretowania kolizji przy każdym zbliżeniu się do jakiejkolwiek ściany nasza postać "dostaje drgawek", kiedy wreszcie przeciwnicy (boty) zachowują się - w zależności od poziomu trudności bądź jak oszołomieni (zapachem farby?), bądź dla odmiany, jakby natura wyposażyła ich w sensory reagujące na przeciwników, słowem - wrażenia są mierne.

A szkoda, bo zamierzenia miał HIP szczytne. Przejawia się to w ilości i różnorodności możliwych do rozegrania gier. Do oryginalnych trybów deathmatch i capture the flag dołączyły bowiem speedball i siege. Ten pierwszy to coś w rodzaju last man standing rozgrywanego w teamach. Drugi, siege, to atak na bazę przeciwnika, której broni mocniejszy przeciwnik. Celem jest jej permanentne zdobycie: przedzierając się przez hordy ciągle "respawnujących" się przeciwników, unikając hektolitrów kolorowej farby (która w malowniczy sposób upiększa otoczenie) należy dobiec do masztu syreny i jej sygnałem dać znać całemu światu, że obrońcy pokpili sprawę... Wszystkie te tryby mają swe własne zaplecze w wiarygodnie prezentujące się (a więc wypełnione wzgórzami, drzewami, ściankami, beczkami...) areny. Problem w tym jedynie, że zawsze jest to liczba 2, co łącznie daje 9 (bo dodać należy jedną treningową) map. Miłym dodatkiem jest również możliwość skonstruowania swej własnej broni: poczynając od typu broni (pistolet, "pompka", pistolet automatyczny), przez wielkość zbiornika na CO^2 i farbę, a nawet długość lufy po celowniki (w tym laserowy) ułatwiające "paintowanie". Co ciekawe, sprzęt nie tyle dostajemy, co kupujemy, wykorzystując w tym celu garść dolców obliczoną tak, by na wszystko, co najlepsze, po prostu nie mogło ich wystarczyć.

Multiplayer w High Impact Pinball miał być atutem ściągającym doń maniaków UT czy Q]I[A. Potraktowany tedy został poważnie: LAN i Internet (w systemie GameSpy), możliwość stawiania dedykowanych serwerów... I - co naturalne przy fatalnym przygotowaniu samej rozgrywki - nie zdało się to na nic. Hardcorowi gracze nie dali się nabrać, serwery świecą pustkami, a desperatom pozostaje gra przeciw botom. Troszkę szkoda, bo obrzucanie się farbkami może być zabawne, ale... tylko troszkę: jest tyle innych pięknych gier: choćby i kolejna wersja rewelacyjnego HalfLifowego CounterStrike'a czy Mistrz Wszech Wag - Unreal Tournament. High Impact Pinball polecić mogę wyłącznie tym, którzy czują, że bez paintballa nie ma dla nich życia, a ceny sprzętu skutecznie trzymają ich na dystans od poligonów. □

Na czym polega paintball ani myślę tłumaczyć - jestem pewien, że przynajmniej raz zetknęliście się z tą pacyfistyczną wersją wojny (nawet jeśli nie w naturze, to na komputerze; w Extreme Paintbrawl I i II czy chociażby zbliżonym ideologicznie Nerf Arena Blast). Ile przy tym zabawy jednak wiedzą tylko ci, którzy zetknęli się z "farbkami" w rzeczywistości; tylko oni znają satysfakcję z posłania

Ocena: 3

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Sunstorm Interactive
Dystrybutor: WizardWorks/Infogrames
Internet: http://www.sunstorm.net/games_hipb.htm
Wymagania: Win 95/98/2K, P233, 32 MB RAM
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- kilka trybów gry
- edytor aren
- konstruowanie własnej pompki

Minusy:
- tragiczna fizyka ("drgawki" w ścianach, niemożność przeskoczenia przez niziutki płotek, losowy tor kulek...)
- sztuczna nie-inteligencja botów
- mała ilość aren
- ogólny mizerny feeling
- wiesza się

OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ !
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ ?

a Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. ojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...

ngdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami dnostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną trybie RPG.Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie ategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry:

Niesamowita grafika z efektami mgły, cieniowania i świetlania generowanymi w czasie rzeczywistym.

Ponad 120 000 klatek animacji postaci!

0 postaci, każda o całkowicie odmiennej specjalności raz 60 różnych zaklęć umożliwiających zastosowanie ilkuset taktyk i strategii.

- Po 20 misji dla Rasy Światła i Ciemności
- Ssetki przedmiotów i różnorodnej broni
- Elementy RPG, dzięki którym bohaterowie nie są jedynie „mięsem armatnim" a stale uczącymi się jednostkami, które zdobywają doświadczenie i stopnie wojskowe.
- Specjalny tryb Death-Math w trybie RPG w rozgrywkach sieciowych, który został przygotowany z myślą o graczach lubiących szybką akcje.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt oraz niezwykle atrakcyjna cena 79 złotych.

PHANTAGRAM
www.phantagram.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

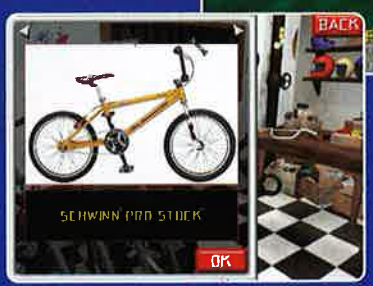
py z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. ca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

freestyle BMX

Sporty ekstremalne przyciągają ludzi niczym promocje w supermarketach. Oczywiście zdecydowana większość z nich to widzowie emocjonujący się wyczynami, na które sami nigdy by się nie zdobyli. Po drugiej stronie stają ci wszyscy, dla których każdy emocjonujący wyczyn jest sensem życia, a możliwość pozbycia się przy okazji kilku zębów tudzież potamania kończyn nakręca ich do robienia rzeczy, o których nie tylko filozofom się nie śniło. Tylko ci, którzy spróbowali, wiedzą, co naprawdę daje człowiekowi szybka i pełna akrobacji jazda na desce, rolkach czy np. rowerze. Z zewnątrz wygląda to nie raz bardzo efektownie i na pewno niejeden z "normalnych" zastanawiał się, jak by to było, gdyby mógł sam spróbować. Niestety, najczęściej strach przed utratą zdrowia jest silniejszy i wszystko kończy się na oglądaniu.

beerman

Na szczęście (choć w tym przypadku powinienem raczej mówić o pechu) czasem ratuje nas niepozorne pudło zwane komputerem. Niejednokrotnie pozwala nam poczuć chociaż ułamek emocji towarzyszących wykonywaniu przeróżnych ryzykownych akcji. Ostatnią tego typu gierką, z jaką miałem okazję się potykać, była Boarder Zone, czyli symulator jazdy na desce snowboardowej. Emocje po niej dawno już opadły, dlatego ucieszyłem się niezmiernie, gdy Rednacz wręczył mi grę pod wszystko mówiącym tytułem Freestyle BMX. Gruczoły odpowiedzialne za produkcję adrenaliny na chwilę przebudziły się ze stanu uśpienia. Wszak nazwa sugerowała, że w końcu będę miał okazję sam wypróbować ów wspaniały pojazd (jakim jest prawdziwy BMX) i to jeszcze w tzw. freestyle'u, czyli dość swobodnej jeździe mającej na celu pokazanie swoich umiejętności. Przyznacie chyba, że brzmi to całkiem nieźle. Nie dość, że ryzyko utraty zdrowia jest przy tym znikome, to, przy odrobinie wyobraźni, można się naprawdę dobrze bawić. Dodatkowego kopa dodaje całości fakt, że symulatora BMX-a chyba jeszcze na PC nie było (a to, co mogliście widzieć wcześniej na innych komputerach, wypada raczej pominąć).



Adrenalina nadal krążyła w żyłach, a ja drżącymi rękami dokonywałem instalacji gry. Cały proces przebiegł bezproblemowo i już po chwili głodnymi oczętami ujrzałem główne menu gry. Co tu dużo mówić - jest ubogie niczym polski rolnik po zaciągnięciu kilku kredytów. Pomimo przekopałem się przez te kilka dostępnych opcji w nadziei, że znajdę coś więcej. Zawiodłem się, mówiąc delikatnie, a poziom mojego ulubionego hormonu we krwi zaczął opadać jak kurs złotówki względem dolara. Nie wnikając zbytnio w szczegóły, powiem, że z głównego menu można dostać się w trzy miejsca. Pierwsze to klasyczny panel służący do ustawiania opcji dotyczących grafiki, dźwięku oraz sterowania grą. Rzut oka na ostatni z wymienionych ekranów pozwolił mi dojść do wniosku (słusznego, jak się później okazało), że najlepszym urządzeniem do sterowania tą grą jest klasyczny joypad. Pozwala on na wygodne obsługiwanie wszystkich klawiszy odpowiedzialnych za wykonywanie trików, a sterowanie rowerem (czyli kierunek jazdy, szybciej/wolniej) przebiega dużo sprawniej na padzie niż np. joysticku. Generalnie panel konfiguracyjny nie zawiera większych rewelacji. Przydatny może być za to drugi z ekranów dostępnych w głównym menu. Dzięki niemu dowiemy się, jak wykonywać podstawowe triki, a także poznamy wygląd czterech dostępnych na początku gry tras. Nie twierdzę, że informacje tu podane są nieistotne, ale forma, w jakiej to zrobiono, pozostawia wiele do życzenia.

Po tym krótkim (chociaż i tak za długim) zapoznaniu się z "ofertą" głównego menu gry, stwierdziłem, że pora posadzić swoje szanowne na siodełku i zacząć pedałować. Jakże grubo się myliłem myśląc, że gra będzie oferowała kilka trybów rozgrywki. Aż prosi się w tym wszystkim o tryb treningu, pojedyncze występy czy też całe mistrzostwa. Niestety, okazuje się, że wybranie opcji start przenosi nas do gry - prawie od razu. Zanim bowiem zasiądziemy na rowerku, musimy wybrać jedną z postaci. Te, rzecz jasna, nie różnią się niczym poza wyglądem i krótkim opisem. Jedyna możliwość ingerencji w wybraną postać to zmiana jej imienia.

Tak więc zostałem "master of pipes" i po chwili pojawiłem się na ulicy bliżej nieznanego miasta. Ta - jak wszystkie cztery obszary w grze - składa się z kilku stałych elementów, a obszar między nimi wypełniony jest różnego rodzaju konstrukcjami umożliwiającymi rowerzyście wykonywanie ewolucji. Do owych elementów wyposażenia należą rzeczy zwykle na ulicy nie występujące, czyli instalowane w różnych dziwnych miejscach rampy, skocznie, poręcze i inne tego typu bajery. Pierwszym zadaniem gracza na każdym poziomie jest zdobycie sponsora, którego fundusze pozwolą na zakup jednego z dwóch dostępnych w każdym etapie rowerów. Aby zainteresować kogoś swoimi poczynaniami, należy, korzystając z każdej okazji, wykonywać triki dające jak najwięcej punktów. Po zebraniu odpowiedniej ich ilości sponsor zgłosi się sam. Kolejną atrakcją każdego etapu są dwa specjalne tory, na których odbywają się zawody. Tu sprawa jest bardzo prosta, trzeba w określonym czasie zdobyć na tyle dużo punktów, żeby inni zawodnicy zostali w tyle. Wygrana na obydwu dostępnych w danym etapie torach pozwala na przejście do kolejnego poziomu, gdzie wymagania są już wyższe - trzeba wykazać się znajomością konkretnych trików (a nie robić je na tzw. patę) itp.

Generalnie wszystko byłoby w porządku, gdyby nie kilka zarzutów. Nie będę omawiał konkretnie grafiki przedstawionej w BMX Freestyle, bo nie ma to zbytniego sensu. Dość powiedzieć, że jest ona bardzo przeciętna - żeby nie powiedzieć kiepska. Mało tego, engine używany w grze nie ma chyba nic wspólnego z rzeczywistością i, pomijając takie wpadki jak pół roweru ukryte w ścianie budynku, jest kiepski. Do tego należałoby dorzucić niewygodne i kompletnie nieintuicyjne sterowanie oraz kiepską oprawę muzyczną mającą naprawdę niewiele wspólnego z tym sportem. W sumie okaże się, że BMX Freestyle to gierka, która miała szansę na powodzenie, jednak autorzy ze wszystkich sił postarali się o utrudnienie jej wirtualnego "życia". Szkoda... □

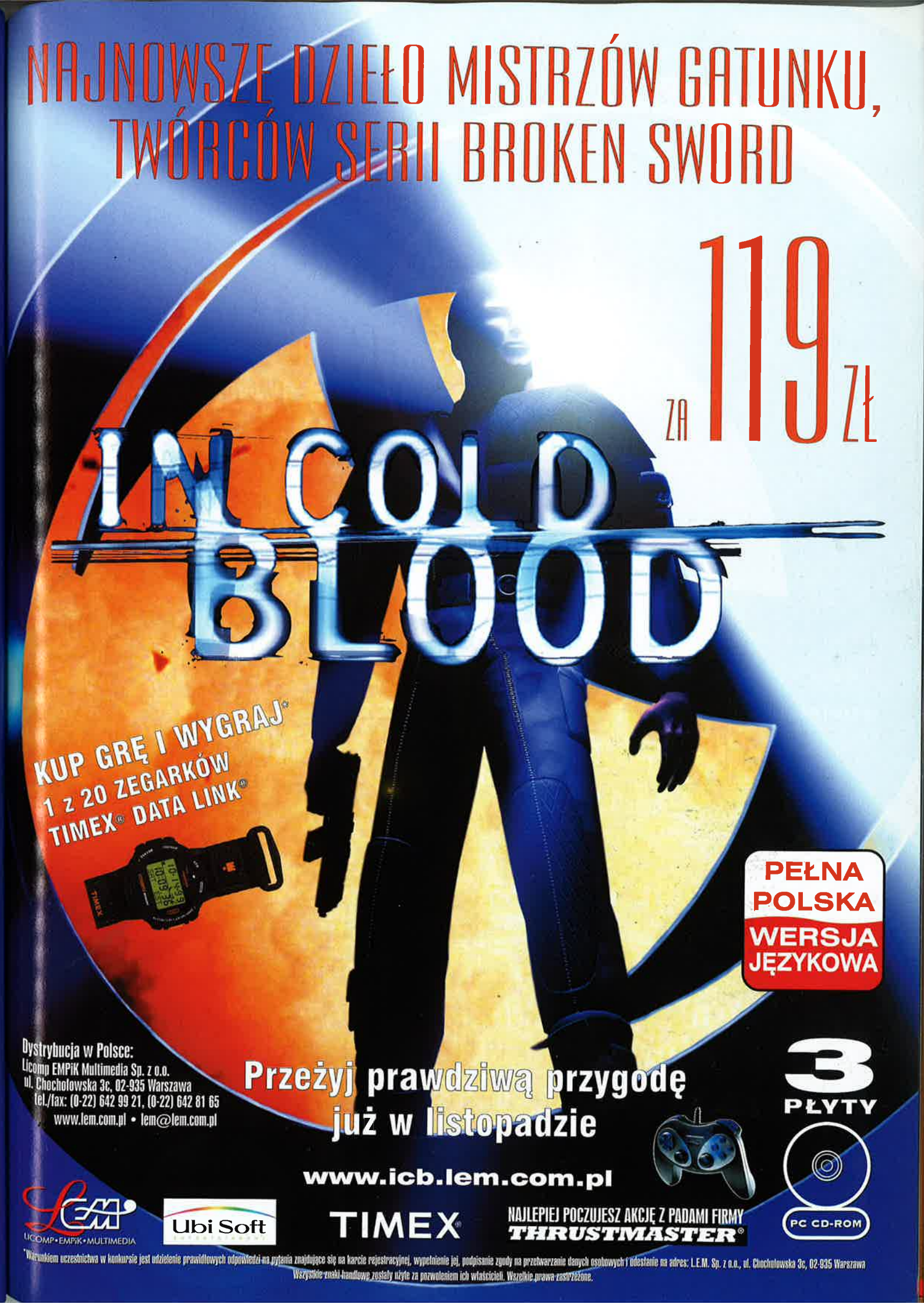
Ocena: 4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Acclaim
Dystrybutor: Acclaim
Wymagania: P166, 32MB Ram, CDx4, Windows 95/98
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- jedyny komputerowy BMX
- rowerki Shwinn i GT

Minusy:
- ogólna miałkość gry
- nędzny engine
- bez akceleratora gra wygląda lepiej!


NAJNOWSZE DZIEŁO MISTRZÓW GATUNKU,
TWÓRCÓW SERII BROKEN SWORD
ZA 119 ZŁ
IN COLD BLOOD
KUP GRĘ I WYGRAJ*
1 Z 20 ZEGARKÓW
TIMEX® DATA LINK®
PEŁNA
POLSKA
WERSJA
JĘZYKOWA
Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl
Przeżyj prawdziwą przygodę
już w listopadzie
3
PŁYTY
www.icb.lem.com.pl
LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA
Ubi Soft
TIMEX
NAJLEPIEJ POCZUJESZ AKCJĘ Z PADAMI FIRMY
THRUSTMASTER®
PC CD-ROM
*Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest udzielenie prawidłowych odpowiedzi na pytania znajdujące się na karcie rejestracyjnej, wypełnienie jej, podpisanie zgody na przechwarzanie danych osobowych i odesłanie na adres: L.E.M. Sp. z o.o., ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
Wszystkie znaki handlowe zostały użyte za pozwoleniem ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

H.E.A.V.Y. M.E.T.A.L.

Muszę się wam przyznać do pewnej słabości. Ja, stary i zajęty zwolennik gier przygodowych, od kilku lat żywię dziwną (a nieodwzajemnioną) sympatię do gier 3D (takich jak Tomb Raider). Zaczęło się oczywiście od Lary Croft. Nie w tym rzecz, że bohaterką gry jest dorodna samica (choć oczywiście nie patrzę na nią z niesmakiem). Fascynuje mnie inwencja i pomysłowość twórców tych gier, którzy projektują to całe trójwymiarowe otoczenie, w jakim porusza się bohater lub bohaterka. Animowana przez nas postać może się zatrzymać w dowolnym miejscu, odwrócić, wdrapać po drabinie lub skoczyć przez rozpadlinę. Oczywiście wszystko to zależy od wyobraźni twórców gry - niektóre są lepiej, inne gorzej przygotowane graficznie, ale mnie podobają się niemal wszystkie. Uczucie sympatii, jakie do nich żywię, jest zaś nieodwzajemnione dlatego, że często miewam kłopoty z opanowaniem elementów zręcznościowych, jakie się w nich trafiają.

El General Magnifico

Z drugiej strony bardzo lubię fantastykę, a już osobliwie podoba mi się wędrówka po nowych, nieznanych mi jeszcze światach, dobrze wykreowanych przez autora (autorów). Połączywszy jedno z drugim wcale nie powinniście się dziwić, że od dawna zacierałem dłonie myśląc o grze Heavy Metal: F.A.K.K. 2. Kiedy się pojawiła wersja beta, nie wzruszyłem się niczym poduszka przed snem - pomyślałem, że lepiej będzie poczekać na wersję pełną. I okazało się, że postąpiłem słusznie.

Wszystko się zaczęło od francuskiego, przesadzonego na grunt amerykański komiksu. W ogóle godzi się rzec, że o ile jankeskie komiksy (patrz wyroby Marvela) są nad wyraz ubogie graficznie i intelektualnie (linie dialogowe najczęściej sprowadzają się w nich do nieartykułowanych wrzasków i okrzyków typu: "Zdychaj, potworze!"), o tyle komiksy europejskie często sięgają wyżyn sztuki. Kogo oburzy moje stwierdzenie, niech zechce sobie łaskawie przypomnieć, że zanim Tolouse-Lautrec zabrał się za robienie plakatów, nikt zdrowy na umyśle nie nazwałby plakatu dziełem sztuki. Wszystko jest kwestią zależną od tego, kto się bierze za dzieło. Komiks "Heavy Metal" trafił w Stanach na podatny grunt i bystrych dystrybutorów i zdobył sobie wielu fanów. Naturalnym biegiem rzeczy znaleźli się ludzie, którzy postanowili zdyskontować sukces... i w ten sposób powstała gra Heavy Metal: F.A.K.K. 2.

Bohaterką gry (animowaną przez ciebie) jest dziewczę o imieniu Julia, które ma wszelkie szanse zastąpić Larę w snach nastolatków. Porusza się od niej znacznie bardziej lekko, zwinnie i sprężyście, potrafi też robić rzeczy, których Lara nie umie - Julia doskonale np. przemieszcza się po wąskich gzymsach i półkach, przywierając plecami do ścian. Żyje sobie dziewczyna na świecie zwanym Eden, gdzie wszyscy zażywają błogiego spokoju - po części dzięki niedawnym wyczynom Julii, która "nadludzkim wysiłkiem woli" pokonała zagrażającego idylli złego Lorda Tylera. Niestety... bukoliczny nastrój psuje wiadomość, że oto nadciąga Zguba Światów - niejaki Gith. Jest to starożytne (i mocno już chyba zdegustowane samym istnieniem) bóstwo, które postanowiło położyć kres wszelkiemu życiu. Teraz przyszła kolej na świat Edenu - i tylko Julia może zapobiec ogólnoświatowej katastrofie.

Gra zaczyna się od treningu - Julia musi sobie "przypomnieć", jak się posługiwać rozmaitą bronią (a ma jej spory wybór i obfitość). Broń i jej używanie to w F.A.K.K. 2 cały duży rozdział - i trzeba rzec, że znakomicie zrealizowany. Bohaterka może rozprawiać się z bronią na różne sposoby - a może zacząć od bardzo skutecznej niekiedy procy, jaką David trafił w... ehm... w oko Goliata. Julia potrafi też łączyć rozmaite ciosy w mordercze kombinacje - a niekiedy broń, o której sadzilibyśmy, że jest z natury defensywna, może się okazać użyteczna i w ataku. Cios zadany brzegiem (fachowo to się nazywało "rantem") tarczy bywał bardzo skuteczny. Wszystko to podporządkowane jest zasadzie: każdemu, co się należy - to znaczy, że nie masz broni uniwersalnej i że przed walką dobrze jest się zastanowić, jaki oręż byłby najlepszy (oczywiście trzeba też pamiętać, że broń na nic się nie zda bez amunicji i że nawet dębowy kołek lepszy jest od bomby atomowej bez zapalnika).

Trening jest dość wyczerpujący - ale zrobiony tak, że w zasadzie dech zapiera. Już samo menu otwierające grę zapowiada rewelację (bo jak dotąd nie widziałem np. takiego efektu jak mgiełka w menu!), a potem jest jeszcze lepiej. Twórcy naprawdę pokazali, co może porządny komp - zwróćcie uwagę, na przykład, na chmurki na niebie, widoczne przez świetliki w sali tre-

ningowej - wiatr naprawdę wieje i goni chmurki w jednym kierunku, niezależnie od miejsca, z którego wszystko oglądamy. Tu już rzeczywiście ma się wrażenie, że świat, jaki prezentują nam twórcy programu, jest w pełni realny. W grze mamy podwójny system sterowania - z klawiatury sterujemy naszą bohaterką, a myszą kierujemy ruchami kamery, która nam wszystko pokazuje. Efekt rzuca na kolana - obraz jest niezwykle dynamiczny, a jednocześnie mamy wrażenie ogromnej swobody ruchu. Podczas treningu Julia uczy się strzelać - i twórcy pomyśleli o funkcji samonamierzania - nie musimy ustawiać się idealnie do strzału; wystarczy, że skierujemy bohaterkę mniej więcej w stronę celu. Mieczem nie wykonuje się tępych cięć - widać, że sekwencje walki i ciosów kombinowanych układał ktoś, kto ma pojęcie o takich rzeczach jak szermierka i dynamika broni. Tarcza Julii służy jej też do ochrony przed rozmaitymi pociskami energetycznymi. Piękną cechą gry jest też to, że nasza bohaterka ma możliwość pełnej interakcji niemal z całym otoczeniem - prawie wszystko da się pchnąć, przeciągnąć lub zepchnąć w dół. Julia potrafi - na przykład - wspaniale przemieszczać się zwisając na rękach, my zaś możemy w tym czasie obrócić kamerę i zobaczyć, gdzie się dziewczyna pakuje. Doskonale też łazi po wąziutkich gzymsach, przywierając grzbietem do ścian. Zważcie, przyjaciele, że jak na razie kwilę z zachwytu, opisując misje treningowe. Nie jest to zresztą wszystko - nasza bohaterka potrafi na przykład przeprawiać się przez przeszkody zwisając na linie (i to na dwa sposoby), przełazić nad nimi czepiając się belek sklepienia czy korzystać ze zwisających z pułapu lin, przy czym może te liny rozbujać w dowolnym kierunku i w odpowiednim momencie z nich zeskoczyć.

Właściwie żadna z tych rzeczy nie jest rewelacyjną nowością (wszystko to - oprócz łażenia tyłem po gzymsach - umiał na przykład bohater gry Redguard), ale w tej grze zostało to wszystko wykonane perfekcyjnie i w znacznie lepszej, niż to widziałem kiedykolwiek przedtem, rodzielczości.

Wszystko to lekko zaczyna mnie przerażać, bo świat wykreowany przez twórców gry jest realny! Prawda, że na razie jeszcze nikt by się na to nie nabrał, prawda, że na razie oglądamy go tylko na płaskim ekranie, ale zwróćcie, proszę, uwagę na to, że on tam jest! Tkwi w 128 MB pamięci RAM i tyle, jak się okazuje, wystarczy, by go pomieścić. Pierwsze gry komputerowe ilustrowane grafiką pojawiły się może dwanaście lat temu - i tempo ich rozwoju zaczyna mnie napawać przestrachem. Jeszcze trochę i na przykład wirtualne strumienie wody w grach będą płynęły tak, że potrafią zwieść spragnionego Araba...

Świat wykreowany przez twórców gry to nie tylko architektura wnętrz i roślinność. Roi się w nim od wrogich i nieprzyjaznych bestii. Jedne z nich atakują samotnie, inne lubią napadać grupami, jeszcze inne czają się w swoich kryjówkach. Są też takie, które atakują, gdy naruszy się ich terytorium. Niejednolitość zachowania nieprzyjaciół stanowi o dodatkowym walorze gry - a miałem wrażenie, że bestie z walki na walkę robią się coraz inteligentniejsze (tak przy okazji, jakby kto wam wmawiał, że walka byków to rycerski bój człowieka ze zwierzęciem, przypomnijcie mu, że matador to zawodowiec, który niekiedy wiele lat szlifuje swe umiejętności, a byk nie ma na to szans, bo choćby zwyciężył, i tak kończy w rzeźni; są matadorzy weterani, ale nie ma weteranów wśród byków) i uczą się podstępów. W ogóle złośliwość miejscowej fauny psuje nieco idylliczną wizję raju - ale jest to raj skażony już złem! - i przed wejściem w nowe miejsce dobrze jest grę zapisać. Dobrze o twórcach świadczy to, że pozwalają nam robić zapisy gry w dowolnym momencie. Przeszedłszy pomyślnie misje treningowe Julia przystępuje do właściwej roboty - i tu dopiero gracz może się wykazać pomysłowością, ponieważ okaże się szybko, że do celu (jak w życiu) można dojść rozmaitymi drogami i nie sposób właściwie utknąć na amen, a w niektórych momentach gra sama podpowiada jedno z rozwiązań. Bardzo mi się to spodobało, świadczy bowiem o tym, że twórcy traktują gracza jak partnera we wspólnej zabawie. Czemu to takie ważne? Ano, często grając w inne przygody miałem wrażenie, że ich autorzy mają gracza za przeciwnika, któremu należy maksymalnie dokopać i przed którym trzeba postawić zadanie niemal nierozwiązalne. Grając w Heavy Metal czułem za plecami oddech programistów, którzy jakby przyglądali się moim wysiłkom z życzliwym uśmiechem, wiedząc doskonale, że to tylko zabawa i stawianie przed graczem zadań zbyt trudnych może go w końcu zniechęcić.

Co wcale nie ma znaczyć, że gra jest łatwa! Rozwiązanie zagadek, jakie stawiają przed wami twórcy programu, nie jest proste jak konstrukcja łopaty... ale też jest logiczne i wynika z wcześniej posiadanych przez gracza informacji. Tylko tyle... i aż tyle.

Gra ma znakomicie skomponowaną z charakterem i nastrojem akcji muzyczkę i doskonałą oprawę dźwiękową. Radzę się zaopatrzyć w dobre słuchawki, wtedy bowiem będziecie mieli możliwość lokalizacji źródła dźwięku - co niekiedy może decydować o przeżyciu kilku najbliższych minut.

Gdybym miał porównywać tę grę do jakiejkolwiek innej, przywołałbym Redguarda właśnie - bo i tam, i tu akcję popychają niekiedy nie rąbanki czy "pierestrielki", ale właściwie przeprowadzone dialogi, z których sporo możemy się dowiedzieć i na podstawie których trzeba nam będzie podejmować decyzje dotyczące dalszych działań. Podobnie zresztą jak w RG, postacie z gry nie tkwią jak przylutowane do posadzki, tylko poruszają się po okolicy, dysponując w tym względzie sporą swobodą ruchu. Oczywiście, nie imituje to w pełni życia, ale jest do niego znacznie zbliżone.

Gra ma jednak jedną - z mojego punktu widzenia sporą - wadę. Nie posiada opcji wyświetlania dialogów. Znający angielski w sposób "mniej doskonały" mogą mieć spore kłopoty ze zrozumieniem rozwoju akcji i powodów, dla których trzeba im czynić to lub owo. Od dawna głosem prawdziwie wołającego na puszczy sprzeciwiam się takim praktykom

- a skutek jaki jest, każdy widzi. Ale nie będziemy ustawali w wysiłkach...

Dla porządku tylko wspomnę, że grając w pełną już wersję F.A.K.K. 2 nie dostrzegłem tych bugów, na które się skarżył w swoim czasie Yasiu.

Na koniec jedna wiadomość, która może zepsuć humory posiadaczom sprzętu mniej doskonałego. F.A.K.K. 2 ma spore wymagania - ja grałem na PII 350 z 128 MB RAM - i momentami drapało. Ale jak się chce dobrze i bez zaciachów pograć, to niestety trzeba za tę przyjemność zapłacić... □

Ocena: 9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Gathering od Developers & Ritual Entertainment

Dystrybutor: Play it! tel. (018) 4440560

Internet: http://www.fakk2.godgames.com

Wymagania: Win 98, PII 266, 64 MB RAM

Akcelerator: wymagany, z Open GL

Plusy:
- grafika!
- doskonała animacja postaci
- możliwości niemal pełnej interakcji z otoczeniem
- bardzo dobra ilustracja muzyczna

Minusy:
- wysokie wymagania sprzętowe
- brak opcji wyświetlania lekstu

Demo na CD 10/00

Allegiance

Gier wyłącznie on-line nie było do tej pory na łamach CDA wiele. I w sumie nic w tym dziwnego, wymagają one trzech nierozłącznych rzeczy: niesamowitych nakładów czasu, nieograniczonego dostępu do Sieci i rzeszy współwyznawców danej religii opatrzonej frazą "on-line only". W naszych warunkach możliwość grania i rozkoszowania się taką grą, nie obawiając się zarazem wizyt listonosza, to luksus dostępny nielicznym. Słowem: pisalibyśmy dla dzieci prominentów rządowych i pracowników Tepsy, pozostali musieliby obejść się smakiem. Z drugiej jednak strony liczba gier tego typu, coraz większych i lepiej przygotowanych, zwiększa się w tempie lawinowym i niewątpliwie to one będą wkrótce nadawać ton całej grającej orkiestrze. Nie da się więc dłużej unikać mówienia o nich.

Gem.ini

Nie moglibyśmy podarować sobie okazji i nie rzucić na pierwszy ogień dzieła departamentu rozwojowego naszego ukochanego Wielkiego Brata - Microsoftu. Allegiance, bo o nim mowa, zapowiadał się bowiem tyleż obiecująco, co niestrawnie. Wyobraźcie sobie tylko: symulator kosmiczny w stylu Wing Commandera bądź raczej znacznie bliższego nam StarLancera połączony z zarządzaniem całymi grupami bojowymi, budowanymi za pozyskiwane w czasie gry surowce (czy to nie RTS, jak przykładowo HomeWorld?) i wreszcie konieczność prowadzenia przemyślanej i konsekwentnej polityki rozwoju technologii (czyli, jakby nie spojrzeć - wypracowania strategii, hm, może Civilization?) - te wszystkie cechy wydawały się nie do pogodzenia. A jednak kolesiom z M$ udało się osiągnąć ten cel. Wykorzystali w tym celu wprawdzie niewielką sztuczkę i po prostu podzielili zadania pomiędzy graczy, jednak efekt - a tylko ten się liczy - jest porażający. Allegiance bez ostrzeżenia wykopuje w sam środek kosmicznej imprezy!

Mamy trzy postacie, w które może wcielić się gracz: pilot (bądź strzelec, o czym za chwilę), dowódca oraz inwestor/naukowiec. Zadaniem tego pierwszego będzie, naturalnie, latać i strzelać - poprzez to zaś wykonywanie zadań przydzielonych przez dowódcę. Ten zaś, dysponując wglądem w ekran taktyczny, zarządzać będzie całym swym latającym cyrkiem, starając się zmienić poszczególne jego elementy w sprawną, śmiertelnie skuteczną maszynę wojenną. Ostatnią z możliwości jest wcielenie się w księgowego/naukowca (tę rolę może spełniać również sam dowódca). Odpowiada on za wybór i późniejszą konsekwentną realizację jednej z dróg rozwoju własnej społeczności oraz za ekonomiczną stronę rozgrywki, wymieniając zebrane surowce na nowy sprzęt czy właśnie badania naukowe. Co ważne - każdy z nich jest niezastąpiony; nawet najlepszy pilot nie jest w stanie orientować się w sytuacji tak jak dowódca, nawet najlepszy dowódca nie zrobi nic bez pilotów...

Dokładniejsze przyglądanie się rolom zacznijmy od pilota, gdyż to właśnie on - jako że latam w klubie Star Wars - jest mi zdecydowanie najbliższy. Od razu jednak przyznam, że nie na wiele się tu zdały doświadczenia z tłumszenia rebelii. Najważniejszy z powodów brzmi: tu się lata zupełnie inaczej. Inaczej, czyli... jak? Ano tak, jak w doskonałym, a jakby zapomnianym I-War: z uwzględnieniem pewnych reguł jakimi rządzi się próżnia. Innymi słowy, tu, w przeciwieństwie do gier serii X-Wing, nie latamy wcale w "czarnym powietrzu" - to pustka, w której manewrowanie jest niezwykle trudne. Wykonując więc ostry zwrot, należy liczyć się z tym, że wprawdzie dziób statku skieruje się w stronę, w którą zamierzaliśmy lecieć, jednak cały statek nadal podążać będzie mniej więcej w kierunku, w którym lecieliśmy przed zwrotem i dopiero po wytraceniu przezeń prędkości możliwe będzie powolne rozpędzanie się w nowym kierunku. Szczególnie pięknie prezentuje się to z zewnętrznych kamer: statek lecący tyłem, rysujący pozostawianą przez silniki smugę kompensacyjną...

Pilotowanie, jak widać, nie jest łatwe. Nie tylko jednak dlatego, że należy nauczyć się, że utrata prędkości, nieunikniona przy ostrych zawrotach, oznacza w praktyce wystawienie się na strzał przeciwnika. A ten - będąc człowiekiem - latać będzie nieprzewidywalnie i zwykle znacznie lepiej. Nie chodzi tu wyłącznie o to, by przeciwnika wymazać z nocnego nieba, czasem trzeba będzie zasiąść w kruchym myśliwcu zwiadowczym bądź powolnym, mało zwrotnym bombowcu, pamiętając, że przez cały czas gry należy wykonywać rozkazy kogoś postawionego wyżej - dowódcy. Zadaniem tego ostatniego, jako się rzekło, jest uczynienie, ze swawolnej bandy napalonych na strzelanie pilotów, sprawnej armii mogącej powstrzymywać, ale i także skutecznie atakować wroga. Czyni on to poprzez menu rozkazów (które można, będąc pilotem, odrzucić; można również zmusić do rezygnacji wyjątkowo nieudolnego leadera...). Może on również spełniać rolę naukowca/inwestora - wówczas odpowiadać będzie m.in. za decyzje zakupów... Niestety, jako że nauka dowodzenia ludźmi jest znacznie trudniejsza niż podstawy pilotażu i walki, a ja urodziłem się, by śmigać pomiędzy strzępami zniszczonych przeciwników, nie skusiłem się na rządzenie.

Nie da się ukryć, początkowo Allegiance przeraża swym ogromem i skomplikowaniem. To jednak tylko pozory - po przejściu istniejącego w grze treningu oraz paru grach, w czasie których metodą prób i błędów wypracujemy własny styl gry, zaczniemy czuć się wśród mrowia opcji i możliwości (notabene już poznanie niewielkiej ich części pozwala osiągać sukcesy) zupełnie swobodnie, a nasze umiejętności (bądź ich brak) coraz szerszą falą uderzać będą w świat graczy. Ten zaś z dnia na dzień

staje się większy. Nic dziwnego. Wiarygodność stosowanego engine'u, swoboda doboru odpowiedniej roli (podobnie jak w Team Fortress: chcesz być dowódcą - bądź; lubisz latać - lataj; wszystko czego sobie życzysz to obserwować wybuchy - bądź strzelcem; wolisz się skradać - jednostki zwiadu już czekają). Fakt, że za grą stoi potężna korporacja dysponująca odpowiednio przygotowanym zapleczem technicznym (MSN Gaming Zone, o której w tym przypadku należy powiedzieć, że działa!), wreszcie to, że Microsoft nie wypiera się swego dziecka, oferując graczom rozbudowane patche, które prócz tego, że poprawiają i usprawniają, to dodatkowo wprowadzają nowe elementy gry, tak ważne nawet jak nowe strony konfliktu - wszystko to razem sprawia, że gracze chcą poświęcać mu swój czas.

Jak wygląda przykładowa sesja? Po stosunkowo prostym wejściu na serwer (nawet jeśli mowa o MSN Zone, któremu generalnie nie można zarzucić zbytniej prostoty...) dołączamy do teamu (maksymalnie - 15 osób; istnieją wprawdzie również DM-y, jednak team play, jak CTF Conquest czy Property, jest zdecydowanie bardziej satysfakcjonujący). Następnie, jeśli lubimy i umiemy latać, wybieramy myśliwiec (ich różnorodność może zadowolić nawet najbardziej wybrednego wirtualnego pilota) i wychodzimy w przestrzeń. Ta może się podobać: planety, mgławice, rozmazujące się w czasie ruchu gwiazdy, a przede wszystkim niezwykle ważne w grze asteroidy dają odpowiednie tło pod późniejszy "na-niebny" balet. Jeśli nie chcemy latać, możemy zdecydować się na karierę strzelca na pokładzie któregoś z bombowców czy nawet statków liniowych! W tym przypadku było ich najwyraźniej sporo, gdyż dowódca zdołał obsadzić nimi krążownik (tak, tak, największym problemem jest skompletowanie załogi, która będzie w stanie go prowadzić i nim walczyć: wszyscy piloci i strzelcy muszą być żywi!).

Już w chwilę po podjęciu patrolu okolic "wormhole" prowadzącego do sąsiedniego sektora (z których składa się mapa gry) widzimy wychodzące z niej statki przeciwników, którzy zdecydowali się na uderzenie wyprzedzające, skierowane przeciw naszym "górnikom" przystępujących do pozyskiwania surowców. Pamiętając o specyfice allegiancowej walki, ruszamy ku nim i będąc w zasięgu odpalamy pierwsze rakiety i naciskamy spust broni pokładowej; pociski początkowo rozchodzą się błękitnymi gwiazdkami po tarczach, zaraz po tym jednak zaczynają penetrować pancerz. Efektowna eksplozja (mała Gwiazda Śmierci?) kończy krótkie zwarcie. Nie kończy jednak bitwy: w czasie gdy ja goniłem jednego z przeciwników, drugi wszedł mi na ogon i już po chwili miałem wątpliwą przyjemność oglądania kolejnego wybuchu - tym razem jego centrum stanowił mój własny myśliwiec. Walka nie kończy się jednak wraz z utratą myśliwca. Nie rozpoczyna jednak również zwyczajnym respawnem - to nie byłoby w stylu gry. Zamiast tego, zaraz po tym, jak znajdziemy się w przestrzeni w postaci obserwatora na pokładzie kapsuły ratunkowej, możemy poprosić kogoś o zaciągnięcie do bazy bądź samodzielnie, nie zważając na kurczący się w zastraszającym tempie zapas powietrza, skierować się do niej. Po długim i nudnym locie - przesiadamy się na nowy sprzęt i ruszamy z okrzykiem zemsty na ustach z powrotem w bój. Nawiasem mówiąc, w trakcie pobytu w bazie, możemy zmienić statek (jeśli uda się doprosić go u skarbnika) i rolę spełnianą w tym przedstawieniu.

Allegiance jest grą niewątpliwie ponadprzeciętną. To produkt, w którym dobry pomysł doczekał się równie dobrej realizacji. Jego oprawa audiowizualna (swoją drogą, podobieństwo do StarLancer - i to nie tylko bogactwo tel czy mnogość i nawet kształty obiektów, ale również interfejs gry - jest widoczne natychmiast), widowiskowość - całość sprawia wrażenie Homeworld, tyle że w mniejszej skali, widzianego z kokpitu jednego z biorących udział w rozgrywce myśliwców oraz ogólnie pojęta atrakcyjność świata, w którym się znaleźliśmy (pokrótce: zwarcie aktualnie 5 ogromnych ugrupowań starających się stworzyć podwaliny pod Nowy Ład - oczywiście swój własny - po pewnym spektakularnym wydarzeniu, które mamy okazję obejrzeć w intrze) czynią z niej atrakcję dla nowych graczy. Allegiance jednak dysponuje czymś więcej: doskonałymi rozwiązaniami pozwalającymi utrzymać przy niej jej mistrzów. Tu wspomnieć należy o systemie dowodzenia, gdzie wystarczy zgodzić się na wydany rozkaz, a nadany cel natychmiast zostanie podświetlony a autopilot skieruje nas ku niemu czy doskonały pomysł komunikacji oraz komentarzy głosowych do, wszystkich istotnych do dalszego trwania w przestrzeni, wydarzeń... Istotną zaletą Allegiance jest jego elastyczność w dostosowywaniu się do niezbyt korzystnych sieciowych warunków (sieć lokalna, Internet). I tak np. podział na sektory w grze sprawia, że niezbyt często nasz komp będzie musiał obrabiać ogromną ilość danych płynących od licznych przeciwników, a możliwość stawiania własnych serwerów gwarantuje, że ich nie zabraknie nawet w naszej strefie czasowej...

W tej też sytuacji nie może mieć znaczącego wpływu na ocenę kilka wyraźnych niedoróbek, np. słabe efekty wystrzałów czy trafień - gdzie im tam do FreeSpace 2 lub też wygląd celownika działek i rakiet, który trudno nazwać inaczej niż brzydki (a już myślałem, że po X-Wing Alliance nic mnie nie zaskoczy). Bez dwu zdań: Allegiance to tytuł do zapamiętania, przetestowania i rozważenia zakupu - takich wrażeń jak tu dotąd nie przeżywałem! ❑

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Microsoft

Dystrybutor: Microsoft Poland tel. (022) 6286924

Internet: http://www.microsoft.com

Wymagania: Win 98, 2000, NT 4.0, PII 300 MHz, 32 MB RAM, modem 56 Kbps

Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- wiarygodna, kosmiczna fizyka
- silne wsparcie ze strony infrastruktury (MSN Gaming Zone)
- dowolność wyboru roli i sprzętu
- dobra oprawa audiowizualna

Minusy:
- zaledwie drobne niedoróbki...

Allegiance

Gatunek: Space Sim/Strategy
Ocena: 9
Liczba CD: 1
Wymagania minimalne: Windows 98/2000, NT 4.0 z SP 6, PII 300 MHz, 32 MB RAM, modem 56 Kbps, dostęp do Internetu
Graliśmy na: PIII500, 128 MB RAM, GeForce
...I: Bez zarzutu.

Uwagi:
Gem.ini: Dla usiecionych kosmicznych symulantów - marzenie!
Ugly Joe: A jak nie masz dostępu do netu, to nawet nie próbuj.

Blair Witch Volume One: Rustin Parr

Gatunek: przygodówka, horror, akcja
Liczba CD: 1
Ocena: 9
Wymagania minimalne: Win 9x/00, P II, 64 MB RAM, CD x8
Graliśmy na: P366, 128 MB, Win98, Riva TNT 2
...I: Nie mam uwag krytycznych.

Uwagi:
Smuggler: Ma swój klimacik, nie powiem - w ciemnym pokoju czasem może się zrobić nieswojo, jak się samemu siedzi w domu i gra.
Yasiu: Dobre nagłośnienie, ciemność... i nagle robi się cieplej... nie pytajcie, gdzie.
McDrive: Jak ktoś lubi wiedźmy tudzież przygodówki z akcją - całkiem całkiem.
Jedi: Konieczny odpowiedni nastrój (ciemny pokój, pusta chata), inaczej niespecjalnie mnie rusza. A jak mam takie warunki, to znam lepsze gry i to wcale nie z komputerem...

Carmageddon TDR 2000

Gatunek: arcade samochodowe
Liczba CD: 1
Ocena: 7
Wymagania minimalne: Win95/98, Pentium 200 MMX, 32 Mb, DirectX 7, 4 Mb Graphics Card, CD 8x
Graliśmy na: P586, 128 MB, Win98
...I: Na pełnych detalach bywało różnie, ale w sumie OK, nie będę narzekał.

Uwagi:
Smuggler: Uważam, że przemoc dla samej przemocy jest bez sensu. A jak już mam chęć totalnie odreagować, to wrzucam coś w konwencji FPP - moje ofiary mogą choć odpowiedzieć ogniem...
Jedi: Tia, proponuję ubrać krowom majtki. Będzie przynajmniej zabawnie.
Mac Abra: Makabra. W bardzo złym guście zresztą.
Czarny Iwan: To już nie to samo. Odgrzane kotlety. Dobrze przynajmniej, że jest rozbudowany multi.
McDrive: W którego jednak i tak grać się nam nie chciało...
Gem.ini: Krok w tył w porównaniu do C2. Tamto to było - gdy odarło się ją z całej tej makabryczno-zabawnej otoczki - zupełnie przyzwoita samochodówka. To tutaj zaś... sam nie wiem, co to jest.
Yasiu: Bodziewie jak dla mnie...

Freestyle BMX

Gatunek: zręcznościówka
Liczba CD: 1
Ocena: 4
Wymagania minimalne: 166, 32 MB RAM, CD x4, Windows 95/98
Graliśmy na: P400, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
...I: Jadniej wygląda w trybie software...

Uwagi:
Ugly Joe: Eeeeee tam... Przynudza.
Gem.ini: Cienizna.
Yasiu: Olać to i czekać na Tony Hawk's Pro Skater 2 - takie jest moje zdanie HOWGH!
Czarny Iwan: Ładnie wygląda na obrazkach, ale spróbujcie w to zagrać...
Jedi: A po co w to grać, jak to gra na naszych nerwach?

Leisure Suit Larry 7: Miłość na fali

Gatunek: przygodówka
Liczba CD: 1
Ocena: 9
Wymagania minimalne: Windows 95/98, Pentium 233 MHz, 64 MB RAM
Graliśmy na: P400, 128 MB, Win98
...I: No wiecie, co miało nie działać? :)

Uwagi:
Smuggler: Choć na początku nie mogłem przywyknąć do Larry'ego mówiącego głosem Stuhra, to i tak uważam, że to najśmieszniejsza i najodważniejsza przygodówka na naszym wyposzczonym rynku.
Ugly Joe: Ha, ha, ha, he, he, he, hy, hy, hy :). Zagrajcie, a też się będziecie tak rechotać. Jamie Le Coitus, buehehehe....
Gem.ini: Stuhr rul... pardon... tj. przepraszam: Stuhr rządzi!
Yasiu: Oj, biegne do sklepu po zakupy... głos Stuhra przywołuje wspomnienia Seksmisji :)
Czarny Iwan: Każda przygoda Larry'ego to seksmisja. Tak jest też i w tym wypadku.
Jedi: A czy przynajmniej choć raz kobieta go bije?

Przepraszamy czytelników za skopaną wersję Gamewalkera z nru 10/00. Jego poprawną wersję znajdziecie na CD w nrze 12/00.

Baldur's Gate 2

Gatunek: Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn
Ocena: 9
Liczba CD: 4
Wymagania minimalne: P 166 MHz, 16 MB RAM, 32 MB RAM dla trybu multiplayer, Win 95/98/2000, CD x4
Graliśmy na: P400, 128 MB Ram, Riva TNT, CD x40, Win98
...I: Żadnych problemów nie stwierdzono!

Uwagi:
Gem.ini: Ech, żeby wszystkie sequele były tak wyraźnie lepsze od swych starszych braci... Rewelacja! BioWare/Black Isle/Interplay w szczytowej formie! 9+!
Yasiu: Elda już mamy na oku... taki tytuł nam wyrwał... jak tylko się do niego dorwę, dam znać, co myślę... Dla mnie 9!
Allor: No właśnie - do tej pory go w domu trzyma, a w dodatku wziął urlop... Daję 9!
Jedi: To mi wygląda na prowokację...

Command & Conquer: Red Alert 2

Gatunek: RTS
Liczba CD: 2
Ocena: 9+
Wymagania minimalne: P266, 64 MB, Windows 95/98
Graliśmy na: PIII 500, 256 MB RAM, G-Force
...I: Tak samo jak na P300, 128 MB RAM i TNT2 :)

Uwagi:
Mac Abra: Fajne... ale czy coś więcej?
Ugly Joe: Czy Westwood nie powinien się w końcu wziąć za robienie nowej gry, zamiast ciągle odgrzewać stare hity?
Gem.ini: C&C nie widziałem i widzieć nie chcę :P
Yasiu: A ja wam powiem, że wbrew pozorom to dobra gra - żadnych udziwnień... oczywiście, jeśli ktoś lubi takie coś.
Allor: Nic nowego, nic dobrego - jak dla mnie Homeworld i Ground Control są nadal na szczycie.
Jedi: To ja już wolę Pokemona, przynajmniej tyle czasu nie zajmuje (ot, 20 minut dziennie:).

Heavy Metal: F.A.K.K. 2

Gatunek: akcja, TPP
Liczba CD: 1
Ocena: 9
Wymagania minimalne: Windows 98, PII 266, 64 MB, akcelerator z Open GL
Graliśmy na: P366, 128 MB, Riva TNT 2, Win98
...I: Gra wyraźnie wołałaby pięćsetkę na pokładzie... ale źle nie było.

Uwagi:
Smuggler: Don't F.A.K.K. with me! :)
Ugly Joe: Posiadacze Voodoo - będą problemy!
Mac Abra: W końcu jakaś kobieta, która może zdetronizować Lorę...
Gem.ini: TR jest mały! :)
Yasiu: Freud by się zastanowił na wypowiedzią Gem.iniego...
McDrive: ... [dech mi zaparło]

High Impact Paintball

Gatunek: First Person Shooter
Liczba CD: 1
Ocena: 3
Wymagania minimalne: Win95/98/2K, P233, 32 MB RAM
Graliśmy na: PIII500, 128 MB RAM, GeForce
...I: od strony technicznej - bez zarzutów.

Uwagi:
Gem.ini: ...od strony merytorycznej: same zarzuty, słowem: gra z samego dołu skali.
Ugly Joe: Po obejrzeniu takiej gry można tylko wsadzić głowę w wiadro pełne farby i zrobić głęęęboki wdech! (ew. do pustego wiadra i zrobić wyyyydech połączony z emisją treści żołądkowej). Fuj.
Jedi: A można bez wiadra i w piżamie?

Homeworld: Cataclysm

Gatunek: RTS 3D, strategia
Liczba CD: 1
Ocena: 10 + znaczek jakości
Wymagania minimalne: Win95+/NT4.0+, P II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna z 4 MB RAM
Graliśmy na: P400, 128 MB, Win98, Riva TNT 2
...I: Pięęęknie...

Uwagi:
Mac Abra: Jak gra dostaje 10 i znaczek, to czy trzeba jeszcze mówić, że jest super?
Smuggler: W takie gry to mogę grać i grać i grać...
Gem.ini: Produkt doskonały. Kropka.
Yasiu: Myślnik - zgadzam się... dwa razy skończyłem z najwyższą przyjemnością. Niby to samo co poprzednik, ale poprawiono wszystkie niedociągnięcia i teraz jest git.
Allor: Najlepszy data-disc (a i sequel, gdyby ktoś tak chciał go reklamować) wszech czasów!
Jedi: Nic dodać, nic ująć. Tylko grać.

Konung

Gatunek: RPG
Liczba CD: 1
Ocena: 6
Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM, CD x8, Windows 95/98
Graliśmy na: P300, 64 MB RAM, Riva 128ZX
...I: Nic więcej jej nie potrzeba...

Uwagi:
Ugly Joe: Pomysł dobry, realizacja już nie bardzo. A szkoda, bo mogło być pięknie.
Yasiu: To już chyba norma wśród większości współczesnych produkcji.
Allor: Jak ma się w tym samych czasie Baldur's Gate II, to Konung spada w dół, oj spada...
Mac Abra: Ale słyszałem, że jak wyjdzie polska wersja, to będzie od razu upatchowana i ma być lepiej... zatem z finalną oceną gry poczekam, aż zobaczę Konunga PL.

Sacrifice

Gatunek: action/strategia w 3D
Liczba CD: 1
Ocena: 9+
Wymagania minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 16 MB RAM
Graliśmy na: Celeron 400 MHz, 128 MB RAM, Riva TNT2
...I: działało całkiem sprawnie.

Uwagi:
Yasiu: Grafika wymiata nawet kurze z półek.
Czarny Iwan: To musisz ją koniecznie wziąć do domu. Jak dla mnie, rewelacja.
Allor: Niezłe połączenie TPP ze strategią, choć tej ostatniej zbyt wiele nie ma - za to akcji multum, a w dodatku jakiej pięknej!
Ugly Joe: Robi wrażenie - na pewno lepsze od Messiaha, a przecież i tamta gra była zarąbista. I te kolorki...
Jedi: Yup! Jak już tracić bezproduktywnie czas na granie, to na coś dobrego. Czyli na to.

Road Wars

Gatunek: wyścigówka
Liczba CD: o jeden za dużo (1)
Ocena: 3
Wymagania minimalne: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD x4, Windows 95/98
Graliśmy na: P400, 128 MB RAM, TNT2 32
...I: śmigało.

Uwagi:
Gem.ini: Arcade. Słaba arcade.
Yasiu: Bardzo słaba arcade?
Czarny Iwan: Bardzo bardzo...
McDrive: albo i bardzo nie-bardzo...

Star Trek: New Worlds

Gatunek: RTS 3D
Liczba CD: 1
Ocena: 6
Wymagania minimalne: P233, 64 MB RAM, akcelerator, Windows 95/98
Graliśmy na: P400, 128 MB, Riva TNT 2, Win98
...I: Nooo... w najwyższej rozdzielczości jednak zaczęło chrupać miejscami...

Uwagi:
Mac Abra: Prawdę mówiąc, to ani szczególnie dobre, ani szczególnie ładne, ani szczególnie odkrywcze... Dla mnie max to 5/10.
Gem.ini: Star Trek: Bleee! :PP (to wbrew pozorom również miarodajna opinia ;)
Jedi: Wara od Star Treka! Bo Barnabą poszczuję!

Icewind Dale PL

Gatunek: Action RPG
Liczba CD: 2
Ocena: 9
Wymagania minimalne: PII 233 MHz, 32 MB RAM
Graliśmy na: Celeron 400 MHz, 128 MB RAM
...I: Problemów zero!

Uwagi:
Gem.ini: Henryk Talar w roli narratora - rządzi! Jak cała giera zresztą!
Yasiu: Powrót starego, dobrego hack'n'slash w najlepszym wydaniu!
Allor: Jak dla mnie, lepsze niż Diablo II - ładniejsze i z drużyną!

Kangurek Kao

Gatunek: zręcznościówka
Liczba CD: 1
Ocena: 9
Wymagania minimalne: P266, 64 MB, akcelerator
Graliśmy na: C300, 128 MB, Riva TNT 2
...I: W 800 x 600, przy dużych teksturach, chodzi bardzo miło. Wiwat optymalizacja kodu!

Uwagi:
Smuggler: W końcu Pierwsza Porządna Polska Gra Arcade w 3D - i to na dobrym europejskim poziomie.
Polak potrafi!!!
Gem.ini: Idealny prezent świąteczny dla młodszego rodzeństwa?
Yasiu: Chyba dla starszego...
Czarny Iwan: Kangurek Kao wydaje się co prawda bratem bliźniakiem Croca, ale giera i tak jest bardzo fajna. Dla dzieci w przedziale 3-10 lat, więc to prezent dla Yasia.
McDrive: Ehm, nie musisz się od razu wkurzać na Yasia tylko dlatego, że jej nie dostałeś :P

Kapitan Pazur

Gatunek: platformówka 2D
Liczba CD: 1
Ocena: 8
Wymagania minimalne: Pentium 200, 32 MB RAM, Win95/98, CD 8x
Akcelerator: nie obsługuje
Graliśmy na: P586, 128 MB, Win98
...I: Aaaale śmieszne :)

Uwagi:
Czarny Iwan: Wygląda porządnie, gra się świetnie. Po prostu dobra platformówka.
Carrot: Grafika o niebo lepsza niż w Descencie III. Nie wiem tylko, dlaczego gra nie dostała 10 i znaku jakości.
Gem.ini: Trąci Aladynem i Królem Lwem... Jeśli jednak ktoś lubi platformówki 2D...
Jedi: Lwi Pazur??? Cezary Pazur(a)?
Smuggler: Do pacyfikacji młodszego rodzeństwa - o ile nie preferuje Quake'a :) - jak znalazł.
Yasiu: Tia... a Iwan to młodsze rodzeństwo? Chłopak przez trzy dni na kroplówkach jechał, bo się nie mógł od komputera oderwać!

ProBowl 3D

Gatunek: symulator bowlingu
Liczba CD: 1
Ocena: 3/10
Wymagania minimalne: P 90, Win95, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM
Graliśmy na: 586, 128 MB RAM, RIVA TNT 32 MB

...I: toczyło się szyyyybko, jak solidnie ciśnięta kula
Uwagi:
Czarny Iwan: I... już więcej nie zagram.
Gem.ini: I... nikt cię nie zmusza (na szczęście).

Sydney 2000

Gatunek: sport sim
Liczba CD: 2
Ocena: 8
Wymagania minimalne: P II 266 MHz, 32 MB RAM, Win95/98, akcelerator
Graliśmy na: P400, 128 MB, Riva TNT 2
...I: Może nie pobiła rekordu świata w sprincie, ale ruszała się żwawo i zwinnie.

Uwagi:
Smuggler: W dawnych czasach, jak wychodziła gra sportowa, to akcje firm produkujących dżojstiki i klawiatury drożały na giełdzie, bo było wiadomo, że wkrótce podwoją sprzedaż...
Mac Abra: Ech, powiew dawnych czasów - na C-64 młóciłem w Seul '88 i taką olimpiadę ludzi pierwotnych (np. rzut żoną, walka na maczugi, wyścig z tygrysem) - nowszym grom brak tej grywalności, niestety...
Gem.ini: Cóż, jej slogan reklamowy - "sprawdź, jak szybkie są twoje palce" - oddaje dobrze to, czego można się po niej spodziewać... Z drugiej strony zespołowe podnoszenie ciężarów było całkiem całkiem. :)
Yasiu: Drużynowo - tzn. dwie osoby na jeden ciężar - zdobyliśmy złoto i prawie pobiliśmy rekord świata. Niestety wypity wcześniej Red Bull spowodował dyskwalifikację.
Jedi: Gra dobra na orzeszkowo-piwną imprezę z kolegami. A poza tym ja nie lubię gier sportowych, choć w dawnych czasach na C64 się w nie zagrywałem do upadłego... jak we wszystkie inne zresztą też.

Superbike 2001

Gatunek: symulator motorów wyścigowych
Liczba CD: 1
Ocena: 9
Wymagania minimalne: Windows 95/98, Pentium 266, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB Video RAM in software mode, 4 MB Video RAM z akceleratorem
Graliśmy na: P400, 128 MB, Riva TNT 2
...I: Zero problemów.

Uwagi:
Czarny Iwan: Chłopcy z Milestone nie poszli na łatwiznę. Fotorealistyczne środowisko wymiata!
Gem.ini: Pozycja obowiązkowa dla tych, którzy lubią, jak horyzont z poziomego robi się pionowy ;P
Ugly Joe: Dynamiczne, ładne, kolorowe, czego chcieć więcej od takiej gry?
Yasiu: Smrodu spalin... ale to już niedługo.
McDrive: Niby tylko dwa kółka, ale jak na kółka jest super!
Jedi: Dobre dwa kółka są lepsze niż cztery!

Rozdział 5:
Napaść Ogrów na wioskę Brin

Kapitan opowie ci o problemie i poprosi o pomoc. Trzeba uratować Horvatha.

Skieruj się ku północnemu wschodowi. Bezpośrednio ku północy znajdują się dwa tajne miejsca - jedno za drugim. Trafisz na most, gdzie sterczą strażnicy, którzy cię poproszą o uśmierzenie niesłychanego chamstwa Ogrów, które latają jak głupie i wszystkich "tłumią". Wejdź przez most i skieruj się do wioski. W dowolny sposób uporaj się z Ogrami, a potem spróbuj pogasić pożary - przesuwając beczki z wodą i rozbijając je tuż przy płomieniach. Durne kmioty same mogłyby o tym pomyśleć, ale oczywiście to dla nich za mądre. W niewielkim domku na północny wschód od wejścia jest jakiś biedak - jego żaba tkwi w komnacie obok. Problem rozwiąże przepchnięcie kilku beczek. Po uratowaniu jegomościa pogadaj z żabą.

Teraz trzeba ci się udać do Grok Torr. Wyjście ku Grok Torr jest na wschód od miasta. Wyjdź na zewnątrz i pójdź ku północnemu wschodowi, aż znajdziesz dziurę w skalnej ścianie. Tunel skręca ku południowi, potem jest polanka nad wodą z mostem ku północnemu wschodowi. Przejdź przez most i dość zawiłą drogą dotrzyj do wrót Grok Torr.

Wejście jest zamknięte (co prawda, czarodziej taki jak ty mógłby użyć czaru Swap Places na jednym z tkwiących za bramą Ogrów). Idź jednak ku północy, aż trafisz na dziurę w ścianie, a potem do zejścia w dół. Cały ciąg podziemnych tuneli zawiedzie cię do mechanizmu, który rozsunie dwa ciężkie bloki. Przelazłszy dalej, trafisz do wyjść wiodących w trzy strony. Na południowym wschodzie jest miejsce, gdzie pułapki kołkowe chronią jeszcze jedną pomocną księgę zaklęć na Bestie (jedynym naprawdę skutecznym zaklęciem na Bestie, jakie znam, jest stare i wypróbowane "Paszoł won, durak!"). Na północnym wschodzie znajduje się kilka paskudnie wyglądających wrót.

Wrota są podnoszone przez mechanizmy w wartowniach po obu stronach. Trzeba ci wejść, wymordować załogę wartowni i poprzekładać obie dźwignie - tę w wartowni z prawej i lewej strony wrót. Potem wejdź... i przygotuj się na odparcie zmasowanego ataku kilku wartowników, którzy wyjadą spod ziemi. Na szczęście masz tu Regeneratory Mana. Wymorduj Ogry i zjedź w dół, bo tam znajdziesz przełącznik otwierający drzwi ku północnemu wschodowi. Trafisz jakby do zwierzyńca, gdzie w klatkach trzymane są Rozmaite Stwory. W północno-wschodnim krańcu korytarza jest dźwignia, która zwalnia zaczepy klatek. Drzwi wyjściowe też znajdują się na północnym wschodzie.

Wyjedziesz podnośnikiem wewnątrz Miasta Ogrów - w jego północno-wschodnim zakątku. Możesz zbadać - ładnie się to nazywa, prawda? - okoliczne chatki. Nie lubię, jak się na mnie rzuca Duże i Aktywnie Wrogie Zielone. Na południu jest spora chata, gdzie mieszka Ogrzy Kacyk. Ten jest dość twardy i wzywa na pomoc strażników. Dobrze jest skoczyć ku Regeneratorowi Mana, zostawiając za sobą kilka pułapek - na przykład Toksyczną Chmurę - zważywszy na okoliczności, nie powinno to być trudne i nie wymaga żadnej magii. Potem użyj kombinacji czarów Confuse i Lightning. Po zabiciu Kacyka sięgnij po Szmaragdowy Klucz, otwórz nim drzwi w południowo-wschodnim zakątku i uwolnij trzymanego tam Horvatha. Potem przebij się do wrót na południowym wschodzie osady - wdarłszy się do środka chatki obok przełóż dźwignię, która otwiera wrota wyjściowe z osady. Wydostawszy się z osady, wróć przez bagnistą puszczę do miasta.

Rozdział 6:
Halabarda Horrendousa

Kapitan zaproponuje, byś pozyskał Halabardę Horrendousa, która jest pierwszym kawałkiem sławnego Posocha Nicości. Horrendous (Straszliwy) to szef Stowarzyszenia Zacnego Rycerstwa. Jest nieźle strzeżony i nie lubi Czarodziejów. Kapitan da ci trzy zaklęcia (Lock, Invisibility i Trap). Niech mu będzie... choć zaczynasz się zastanawiać, czemu to wyłącznie na twoje barki spada cała ciężka robota?

Musisz się przedrzeć do Siedziby Rycerstwa, jak armatnia kula przez warstwę dyskretnego papieru, i wspomóc Rycerzy w obronie przed Ożywieńcami.

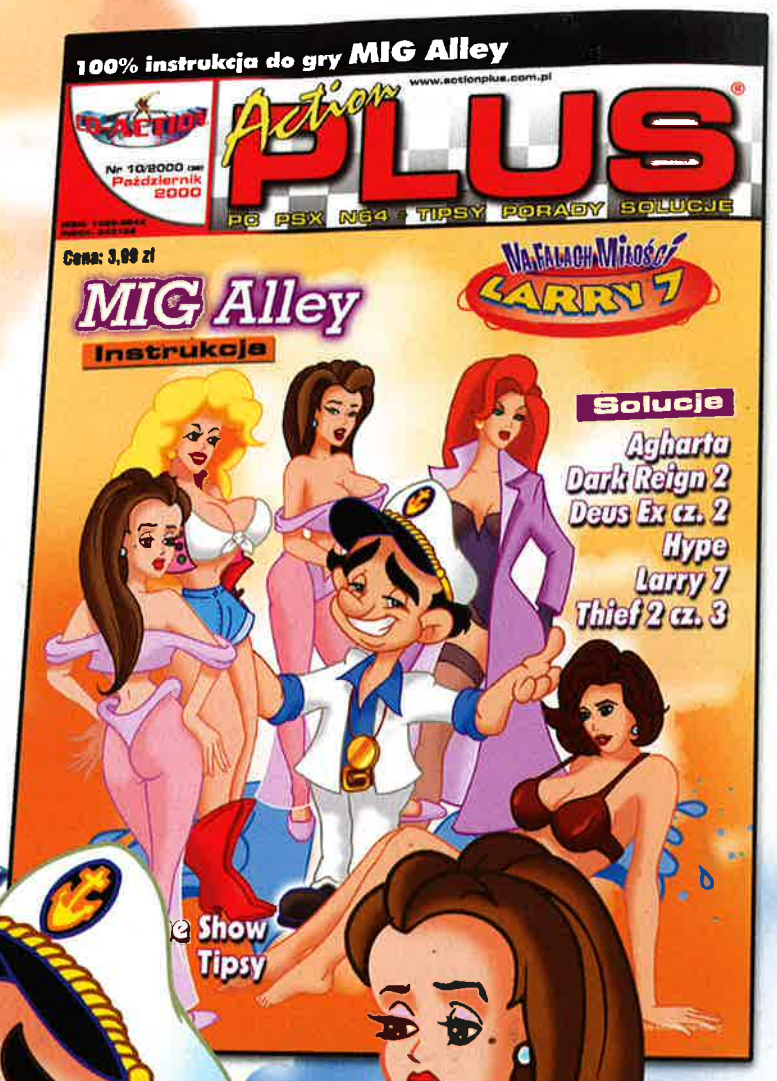
Przeszedłszy przez wrota, musisz załatwić dwu wojaków. Nie ma powodu, by ich oszczędzać; jeśli chcesz, możesz ich zwabić do zaułka nieopodal, gdzie jest idealne miejsce na założenie Pułapek. W małej chatce obok znajdziesz Srebrny Klucz, który otwiera frontowe drzwi. W kieszeni jednego ze strażników jest Złoty Klucz. Wrota, które otwiera, można ominąć (nieco później) rozwalając Fireballem mur na lewo od miejsca, w którym brama styka się ze ścianą - na wypadek gdybyś wolał się przekraść obok Strażników.

Chcesz je mieć

wszystkie*

i to prawie

za darmo?**



*(64 strony)

**(tylko 3.99)

Wkrótce potem tunel się rozdziela - lewa odnoga wiedzie do podwojów, gdzie potrzebny ci będzie kolejny Złoty Klucz, a idąc prawą odnogą trafisz do strzeżonego budynku. Od tego momentu, jeśli chcesz, możesz unikać walk - rzucając na siebie czar niewidzialności - albo zabijać każdego strażnika, jakiego zobaczysz. Wybór należy do ciebie.

Wydostawszy się z tunelów trafisz na platformę otoczoną kipiącą lawą. Na północno-wschodnim krańcu platformy znajduje się skrzynia ze Srebrnym Kluczem do drzwi na północnym zachodzie. Skieruj się w prawo i nie daj się zgnieść blokom - nurkuj w boczne alkowy.

Teraz najmądrzej będzie stać się niewidzialnym - i przemknąć obok dwu strażników do bocznego tunelu, gdzie jest Manarator. Poczekaj, aż patrolujący przejdą przez drzwi, i zamknij za nimi wrota - teraz są zdani na twoją litość.

Do elewatora, który wywiezie cię w górę, wiedzie długa droga wzdłuż ruchomych kolczastych bloków. Podjechawszy windą trafisz na kolejny korytarz z przesuwnymi blokami i parą strażników. W północnej ścianie są drzwi, którymi dotrzesz do kolejnego elewatora. Tu - dzięki bogom! - znajdziesz Manarator i Kramarza. Ten ci podpowie, że Horrendous trzyma dwu pojmanych Czarodziejów w klatkach - ot tak, dla zabawy. Jeśli ich uwolnisz, pomogą ci w sprawie.

Znalazłszy się na dziedzińcu, spróbuj niewidzialności, by przemknąć wśród patroli - te będą cię chciały zatrzymać, gdy podążysz ku zamkowi na północnym zachodzie. Zamek to nowy poziom; składają się nań dziedziniec oraz przyległe korytarze i komnaty. Główne drzwi - w północno-wschodniej ścianie - są strzeżone przez dwu krzepkich wartowników - i do ich otwarcia potrzebny ci będzie Srebrny Klucz, który znajdziesz w jednej ze skrzyń leżących w jednej z komnat północno-zachodniego skrzydła zamku.

Przeszedłszy przez drzwi, skieruj się ku południowemu zachodowi i ku schodom wiodącym wyżej. Niedaleko stąd są schody w dół, gdzie możesz - jeśli zechcesz stracić trochę czasu - zwiedzić lochy twierdzy. Ale w zasadzie trzeba ci iść wyżej.

Na górze są drzwi, które możesz otworzyć jedynie Szafirowym Kluczem, który ma strażnik. Ciężka sprawa - oba samce - musisz go zabić. Idź dalej ku północnemu zachodowi, aż trafisz na drzwi do sali tronowej, w której zasiada Horrendous. Uwolnij dwu pojmanych Czarodziejów (przełożywszy dźwignię) i stań do walki z Horrendousem. Jeśli go zabijesz, wejdziesz w posiadanie jego broni - wspaniałej Halabardy. Wyjdź przez drzwi południowo-wschodnie - i rozdział się zamknie.

Rozdział 7:
Serce Nox

Kapitan utrzymuje, że skoro już masz Halabardę Horrendousa, powinieneś dodać do niej Serce Nox. Jedno połączone z drugim da ci wspaniałą broń. Kapitan zostawi cię przed bramami miasta z życzeniami powodzenia.

Przeszedłszy się szybko po mieście, uzupełnij swoje zapasy. Zbadaj miasto dokładnie, bo jest tego warte. Potem przejdź przez bramę na północnym wschodzie grodu i wejdź do Wieży Iluzji. Odszukaj Horvatha - wejdź do jego komnaty i stań na teleporcie. Przeniesiesz się do komnaty, w której rezyduje Horvath.

Horvath poprosi cię, byś wziął Serce Nox. Możesz to zrobić podchodząc do piedestału, na którym owo Serce spoczywa. Potem Horvath poleci ci wejść na przeciwległy teleport. Wkrótce zjawi się Hekuba, która zrobiwszy z Horvatha grzankę pośle cię gdzieś, gdzie diabli mówią dobranoc.

Trzeba ci się jakoś stąd wydostać...

Za pomocą halabardy możesz bez trudu załatwiać Demony, te jednak mają niemiły zwyczaj wybuchania - cofaj się więc w porę, by nie dostać "odłamkami". Idź ku wschodowi, aż dotrzesz do podnośnika. Podjedź wyżej i znów kieruj się ku wschodowi, aż trafisz na kolejny elewator w górę.

Jeśli pójdziesz teraz na wschód, napotkasz ścianę z dziurami, przez które będziesz mógł zobaczyć nowe miejsca. Możesz rzucić czar Swap Places na Demona po drugiej stronie ściany albo ruszyć ku południowi, a potem na zachód, by znaleźć podnośnik. Podjechawszy wyżej, trafisz wkrótce na serię dziur w północno-zachodniej ścianie, przez które możesz zobaczyć sporą grupę Demonów krążących wkoło. Załatw je przez dziury i idź ku południowemu wschodowi. Trafisz na kolejny podnośnik.

Podjedź wyżej i skieruj się ku południowi, a potem na wschód. Trafisz tędy na drzwi w ścianie. Przejdź - i skacząc nad lawą skieruj się ku południowemu wschodowi - tam wybij dziurę w ścianie. Potem idź na południowy zachód przez solidne drzwi, a następnie prosto i przez jeszcze jedne. Trzykrotnie przeskakując nad lawą skieruj się na południe. Trafisz na tunel, który wiedzie dalej na południe, ale potem skręca ku zachodowi i wreszcie ku północy. Na końcu znów musisz się przebić.

Otwór w ścianie ku północy pozwoli ci się znaleźć jakby w barze - za potrójnym stołem. Przeskocz i przejdź przez północne czarne drzwi, ku mostowi nad lawą i czterem Manaratorom na platformie pośród ognia. Kolejny most wiedzie na północny zachód; idź dalej w tym kierunku, przez płonącą Bibliotekę do teleportu obok kilku Manaratorów. Teleport przerzuci cię przed kolejne czarne drzwi.

Przejdź przez czarne wrota i spuść się na dół o dwa poziomy, gdzie jakiś ogromny Demon ponagla swoich sługusów, by przeleźli przez teleport. Wcale im się nie dziwię, że nie bardzo mają ochotę się pchać z krtanią pod brzytwę. Zaraz potem Ognisty cię zauważy - nie masz wyboru i musisz go zwalić. Ciężka sprawa, wal Lightningami - dobrze jest odwołać się do niewidzialności. Użyj czaru Ochrony przed ogniem (Protection from Fire) i walcz swoją straszliwą Halabardą.

Teleport wrzuci cię w sam środek Demonów, które tamten wysyłał. Pozabijaj je, a potem pójdź ku południowemu wschodowi i skręć do podnośnika. Trafisz do komnaty pełnej bardzo wybuchowych beczułek. Zdetonuj je wszystkie i wejdź w dziurę wybitą przez eksplozję w północnej ścianie. I do następnego rozdziału.

Rozdział 8:
Niesamowita Bestia (Weirdling)

Masz potężną broń, ale trzeba jej jeszcze dodać mocy. Kapitan ci poleci, byś znalazł i dodał do Halabardy Bestię zwaną Weirdlingiem.

Trzeba ci teraz poprosić o pozwolenie wejścia do Świątyni Ix; może ci go udzielić Aldwyn Łucznik. Aldwyn mieszka na północnym wschodzie - nieopodal wejścia do Świątyni, które pozostanie zamknięte, jeżeli z nim pierwej nie pogadasz.

Wróć do miasta i uzupełnij zapasy. Jeśli pogadasz z Czarodziejem (komnata na północy), możesz się nauczyć Czaru Inwersji. Aldwyn mieszka na północnym zachodzie - po drodze możesz kupić dwa wilki, które będą ci

towarzyszyły jako eskorta. Nieopodal domu Aldwyna jest wejście do Świątyni. Zanim wyjdziesz z domu Aldwyna, przeszukaj jego mieszkanie - w sąsiedniej komnacie znajdziesz księgę z czarem Telekinezy.

Teraz już nie masz się co wykręcać, tylko z uzyskanym od Aldwyna kluczem wal do Świątyni Ix ku południowemu zachodowi. Wejście jest zarąbiste. Musisz przejść tunelem pełnym niedźwiadków - a nie są to wcale Misie Puchatki! Na końcu trafisz na polanę i wejście do Świątyni. Przejdź i wysłuchaj Kapłanki. Dowiesz się, że musisz uwolnić Weirdlinga, który mieszka w podziemiach i żywi się energią ze Świata Xon. Hej!

Zejdź po schodach - natkniesz się na baaaardzo długi tunel, wzdłuż którego musisz przepchnąć głaz. Jeśli spadniesz w dół, wróć podnośnikiem ku południowemu zachodowi, rozbijając po drodze ściany. W końcu trafisz do rozległej sali.

Trzeba ci stąd ruszyć na południowy wschód, ale są tam wrota, do których będziesz potrzebował Złotego Klucza. Ten znajdziesz na północnym zachodzie, choć nie bez przeszkód. Kiedy już znajdziesz Złoty Klucz, zaatakują cię Samobóje, ale możesz ich załatwić uruchamiając pułapkę ze strzałami przy wyjściu. Zanim wrócisz tam, gdzie był potrzebny Złoty Klucz, przejdź nieco dalej, za miejsce, gdzie leżał. Niewielka komnatka i windą w dół.

Tu, na dole, znajdują się kamienne kręgi, z których wyłaniają się rozmaite, zdecydowanie nieprzychylnie nastawione stwory. Możesz je mordować albo ich unikać dzięki czarowi niewidzialności. Trzeba ci dotrzeć do elewatora, który jest - generalnie - na południu.

Wróciwszy na górę, trafisz do wąskiego korytarza wiodącego ku południowemu wschodowi. Przechodząc nim zobaczysz nowego stwora - Beholdera. Bardzo nieprzyjemna Bestia. Idź dalej, aż dotrzesz do komnatki z trzema skrzyniami. Naprzeciwko skrzyń znajduje się fałszywa, iluzyjna ściana - część pomiędzy okienkami zniknie, kiedy do niej podejdziesz. Przejdź na drugą stronę i skieruj się ku południowemu wschodowi. Teraz możesz przejść przez drzwi, do których otwarcia potrzebny ci był Złoty Klucz.

Ruszaj dalej, ku północy - znów trzeba ci będzie przepchać kolejny głaz - i tak jak przedtem, jeśli zlecisz w dół, podjedź podnośnikiem. W końcu razem z głazem wylądujesz w dość sporej sali, gdzie zaraz zaatakują cię dwa Beholdery. Jeśli wolisz, możesz ich nie zaczepiać, tylko przemknąć ku północnemu wschodowi, skorzystawszy z czaru niewidzialności. Tak czy owak, podejdź do północno-wschodniej ściany i przepchnij kolejny głaz. Cholera, do tej Świątyni musieli zachodzić nad wyraz ciekawi wyznawcy! W końcu trafisz do niewielkiej komnatki z kwadratową dziurą w posadzce. Ponieważ nie masz na świecie zbyt wielu uciech, które mogłyby zostać porównane do skoczenia w dół na twarz w zionący czernią otwór w posadzce, nie krępuj się i daj nura.

Jest tu niezbyt rozległy labirynt, z którego wyjdziesz na korytarz wiodący ku północnemu wschodowi - i komnacie z pułapką strzałkomiotną. Za nią przejścia strzeże kolejna para Beholderów. Jest tu też przełącznik, który przesuwa trzy bloki, tak byś mógł przejść. Ofiarnik w tej Świątyni musiał być naprawdę zdeterminowanym facetem!

Przejdź ku północnemu zachodowi i skręć w lewo - a potem przeskocz nad błękitnymi płomieniami. Twój cel to podwójne drzwi na zachodzie. Przelazłszy przez nie, znajdź kolejne na północy, przez które wyjdziesz do jaskini. Skieruj się na północny wschód - gdzie powinieneś znaleźć kolejne dwuskrzydłowe drzwi. Idąc dalej trafisz - przelazłszy przez kilka pomniejszych pomieszczeń - do dość rozległej komnaty; tam na posadzce znajduje się kilkanaście skrzyń. Podejrzewasz jakieś świństwo - i zupełnie słusznie, ponieważ dwie z tych skrzyń to mimiki - Bestie, które potrafią udawać dosłownie wszystko. Niestety, nie masz wyboru i musisz pootwierać wszystkie, bo w którejś ze skrzyń jest Srebrny Klucz. Nie będziemy ci psuli zabawy i nie podpowiemy, których skrzyń powinieneś unikać. Choć możemy cię ostrzec, że w każdym szeregu - po lewej i po prawej - tylko jedna ze skrzyń nie jest tym, na co wygląda.

Posiadłszy Srebrny Klucz, przejdź przez drzwi ku południowemu wschodowi. Na północy jest kolejna jaskinia i strzegące jej Beholdery. Przejdź ku południowemu zachodowi, gdzie masz parę drzwi. Wewnątrz kolejnego pomieszczenia znajdują się dwa Manaratory, a pomiędzy nimi skrzynia. Z tego pomieszczenia masz dwa wyjścia - jedno ku północy - z niewielkim skarbczykiem - a drugie ku południowi, gdzie jest dziwaczna wieża strażnicza emitująca paskudne promienie.

Trafienie przez promień jest dość bolesne. Przebiegnij tak, by nie dostać - na drugiej stronie znajduje się grupka fanów, których możesz zwabić ponownie ku promieniom. Wyszedłszy przez drzwi na północnym wschodzie trafisz na jeszcze kilka takich wieżyczek - aż w końcu przejdziesz po moście. Teraz skieruj się na południowy wschód; tam znajdziesz kolejny most. Przeszedłszy wzdłuż strumienia do bramy, przy której stoją Manaratory, trafisz wreszcie do sanktuarium.

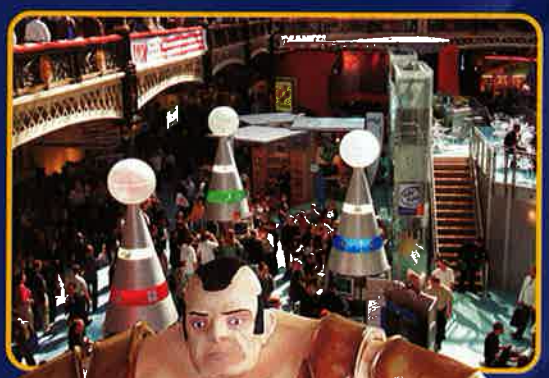
Zobaczysz stworzenie dwu Kamiennych Golemów - potraktuj je Fireballem albo Grzmotnikiem. Pokonawszy oba stwory przejdź przez drzwi na północnym wschodzie - trafisz do miejsca, gdzie przebywa Weirdling. Podejdź i weź Bestię - nic ci nie zrobi. Wyjdź przez podnośnik na północnym wschodzie - trafisz do kniei nieopodal Ix. Jest tu dźwignia, która otworzy ci przejście. Kapitan czeka u południowo-wschodniej bramy miasta. Przechodząc przez miasto pozbądź się niepotrzebnego balastu (sprzedając, co się da) i uzupełnij zapasy. Potem pogadaj z Kapitanem - gdy będziesz gotów, podwiezie cię dalej. □

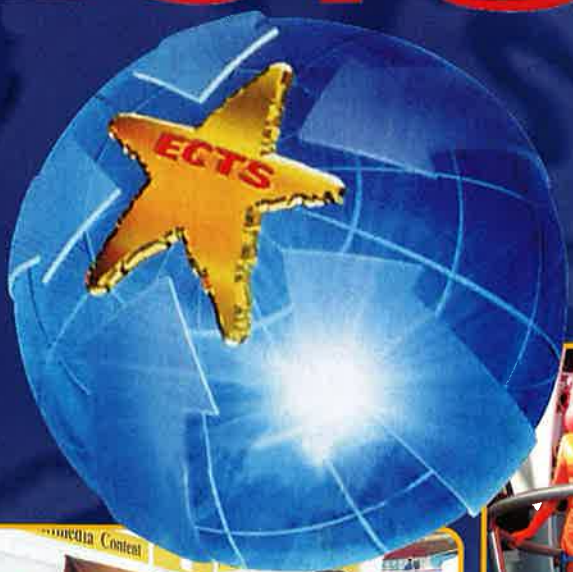
Ostanie tango

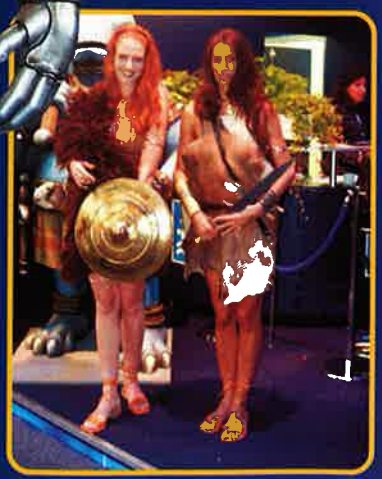
Obiecałem sobie, że nie będę więcej wygłaszał lamentów nad upadkiem rynku gier w Europie i słowa spróbuję dotrzymać. Nie ugnę się pod presją malkontentów wróżących same plagi i koniec świata (komputerowej rozrywki). Mędrzec nie załamuje rąk pod wpływem złych wieści i stara się dopatrzyć jakichś pozytywów, nawet w czasach ciężkiej próby. Chociaż - gdzie mi tam do mędrca...

Zibi Bański

A cóż to za ciężkie terminy nastały nam na gry komputerowe? Jak to, gołym okiem widać przecież, że dzieje się coś dziwnego: chluba wszystkich graczy, ostoja angielskiego rynku gier komputerowych, sławetny Eidos słania się na glinianych nogach kolosa i lada moment upadnie w objęcia jakiegoś nuworysza z wypchanymi kasą kieszeniami (pewnikiem z Francji). Tak, tak - kolejna bardzo dobra firma opuszcza sztandar. Widzieliśmy to już wiele razy w ostatnich latach: GT Interactive przejęte przez Infogrames, Interactive Magic w stajni Ubi Soft (ta sama firma właśnie kupiła Red Storm), Havas połykający Sierrę i Blizzarda albo Microprose oddany na służbę do Hasbro. Naturalnie powinno się wydawać, że w takiej sytuacji stygnie temperatura imprez targowych organizowanych w Anglii. Gdzie te ECTS-y, na których dziewczęta piękne jak z bajki zajeżdżały na motocyklach, promując grę Fighting Force. Gdzie te gwiazdy futbolu rozdające autografy, gdzie zespoły rockowe przygrywające dziennikarzom? Czy nigdzie już nie sprzedają się gry (bo wiadomo, że z pieniędzy zarobionych na sprzedaży bierze się rozmach wystawców) i czy







w Londynie?

Skromny strój hostessy podnosi trochę temperaturę widowiska, ale modelki i tak marzną. Wyludniona, klimatyzowana hala nie trzyma ciepła, więc dziewczyny z chłodu tulą się do siebie. Pamiętacie jeszcze Wet? Coś wam się kojarzy?

będziemy świadkami uwiądu najlepiej zapowiadającego się przemysłu nowoczesnych czasów, jakim bez wątpienia jest przemysł gier komputerowych?

Gwiazdy nie chcą świecić nad Halą Olimpii, dosłownie i w przenośni. Duże firmy, w ich liczbie Electronic Arts, Activision, Acklaim, Infogrames czy nawet Havas nie chcą płacić za powierzchnie wystawową na targach i albo w ogóle rezygnują z ECTS, albo organizują pokazy gier w miejscach, nad którymi organizatorzy ECTS władzy nie mają. Czasami zaś fundują sobie jedynie malutkie, ciaśniuteńkie pokoiki, gdzieś na balkonie czy w najdalszym kącie targów, żeby tylko nie wypaść z obiegu i zaznaczyć jakoś swoją obecność. Do czego to doprowadzi, nie wiadomo. Być może za rok nie będzie już ECTS, pomimo zapowiedzi, że impreza przenosi się do lepszego, większego, bardziej nowoczesnego miejsca? Może pozostanie nam w Europie tylko Milia. W końcu i tak połowa biznesu przeniosła się już do Francji...

Zaniepokojeni takim stanem rzeczy odwiedziliśmy pokazy gier Eidosa pod Londynem oraz imprezę promocyjną w siedzibie Electronic Arts w Chertsey. Chcieliśmy jeszcze przed targami sprawdzić kondycję tych firm, szukaliśmy jakiegoś pokrzepienia, że może nie wszystko jeszcze stracone.

Promocja w wykonaniu Eidosa

I fakt, jeśli o pokrzepienie ciała i ducha chodzi, impreza Eidosu była, poza jednym, w dodatku bardzo malutkim, akcentem, miejscem perfekcyjnym. Akcja totalnego pokrzepiania zaczęła się zresztą już od wyboru odpowiedniej lokalizacji: hotel o dwie godziny drogi samochodem (ech, te lewe strony - nie mogliby tak jak wszyscy?...) z centrum Londynu zbyt blisko naszej głównej bazy wypadowej położony nie był, ale - warto się było tam dostać. Wygląd pałacu otoczonego wspaniałym (i oczywiście odpowiednio wielkim) parkiem robił wrażenie! Nikt jeszcze niczego nie powiedział, ale i tak w powietrzu zdawało się unosić drwiące: "Kłopoty? Jakie kłopoty! My przecież mamy się jak najlepiej!"

Po zameldowaniu się i otrzymaniu kluczy do apartamentów (równie dobrych, jak wygląd budowli z zewnątrz), licznie zebrani przedstawiciele świata komputerowej rozrywki zostali zaproszeni na małe śniadanie (z kawą, colą i ogólnie - kofeiną) oraz zaczynającą się po niej konferencję otwierającą. A że dochodziła już jedenasta, więc po paru filiżankach czarnego nektaru w towarzystwo

zaczynało wlewać się życie, aczkolwiek na razie i tak zachowywało się jeszcze w miarę spokojnie. Tego jednak nikt przerywać jeszcze nie chciał, gdyż poza krótką prezentacją osobową organizatorów, podziałem na grupy i wręczeniem materiałów prasowych pozwolono wszystkim na dokończenie rytuału dobudzania się - cóż, jak na ciszę przed burzą przystało, było jeszcze cicho i spokojnie.

Ta jednak w końcu zaczęła narastać. W zasadzie wystarczyło, by nasza grupa udała się do pierwszego z pokojów prezentacyjnych. Gry prezentowane na wielkich panoramicznych plazmowych wyświetlaczach, z odpowiednim nagłośnieniem i twórcami, pokazującymi (i komentującymi) swe dzieła oraz oczywiście one same robiły bowiem wrażenie równie pozytywne, co i sama lokalizacja. Commandos 2, Project IGI, Project Eden czy Startopia - każdy z nich to praktycznie stuprocentowy hit, zasługujący na znaki jakości i najwyższe oceny - a mówię to przecież nie po obejrzeniu paru screenów, a działającego (choć jeszcze nie w finalnych wersjach) w i w pełni grywalnego kodu!

W dodatku na tych czterech tytułach wcale się nie kończy, bo w drugim rzucie nasze zmysły zaatakował Chicken Run (pokazywany niestety tylko w wersji na Playstation, ale pojawić ma się również na blaszaka - i bardzo dobrze!), Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Herdi Gerdi z Tomb Raider Chronicles wspomagani przez Gangsters 2 i Hitman: Codename 47 oraz Fate of the Dragon i F1 World Grand Prix 2000! Nie przejmujcie się, jeśli część tytułów nic Wam (jeszcze!) nie mówi, ich zapowiedzi znajdziecie bowiem w dalszych odsłonach CDA, a tu wymienione zostały właściwie w jednym li tylko celu - by pokazać, jak wiele tytułów nas w najbliższym czasie z tej stajni czeka. Przyznacie chyba, że trochę tego jest, a w dodatku tak pięć, sześć z nich to produkty albo przełomowe, albo przełomowe nieco mniej, ale i tak świetne!

Na szczęście przy takim natłoku wrażeń organizatorzy przewidzieli coś takiego, jak przerwy na ochłonięcie i w napiętym planie zarezerwowano czas na przerwy - średnio co dwie godziny - w czasie których można się było udać m.in. na ichniejszy lunch tudzież inne poczęstunki.

Część poświęcona na prezentacje gier skończyła się około godziny siódmej, a po niej przyszła pora na krótkie zdobywanie baru (drinki i piwo były oczywiście jak najbardziej bezalkoholowe, podobnie zresztą jak i przekąski), a gdy z zebranej przy barze gawiedzi zeszły ślady zmęczenia, zaproszono nas na oficjalne zakończenie części oficjalnej, czyli konferencję, którą poprowadził szef Eidosu, imć Ian Livingstone (dla mniej zorientowanych - to ten sam Livingstone, który współtworzył Games Workshop od Warhammera i pisał książki z serii Fighting Fantasy - oparto na nich między innymi grę Nightmare Creatures). Konferencja była zresztą perełką samą w sobie, bo mimo poważniejszego jej charakteru (to tutaj pojawiło się nawiązanie do sytuacji firmy i prób jej wykupienia) poprowadzono ją z taką brawurą, że sala co chwila wybuchała śmiechem, a na brak uwagi nie można by narzekać nawet u latających po kablach (bo konferencja była jak najbardziej multimedialna) elektronów!

Ale akcja zostawiania dobrego wrażenia na tym się nie skończyła, bo po krótkiej przerwie zebrano wszystkich na kolacji, która płynnie przeszła w trwającą do późnych godzin nocnych imprezę z występami magików, koncertem muzyki poważnej (w całkowicie niepoważnym - a przy tym po prostu świetnym - wykonaniu) i występem zespołu muzyki już normalnej. Słowem bawiono się bardzo dobrze i gdyby nie mały deficyt osobników płci żeńskiej (cóż, uroki branży...), byłoby już zupełnie odlotowo!

A jakie z tego wszystkiego można wyciągnąć wnioski? Cóż, sytuacji z możliwym wykupem nikt nie ukrywał, ale atmosfera panowała taka, że nie dało się tego odczuć - ba, odnosiło się wrażenie, że to tylko przejściowe kłopoty! I oby tak było, bo goście na swojej pracy znają się jak mało kto (cóż, mało kto ze starej gwardii na placu boju pozostał...), a lepiej chyba, by i wydawcy na grach się znali, nie?

Allor

Kto pozostał na placu boju?

Przyroda nie znosi próżni, dlatego tam, gdzie niegdyś dumnie rozkładały się lwy i rekiny, dzisiaj bezkarnie buszują pomniejsze drapieżniki z ambicjami na objęcie władania nad terytorium łowów. W czasach świetności ECTS wydawcy pokroju Midas Interactive, Software 2000 czy Monte Cristo ukrywaliby się w najdalszych zakamarkach targów. Dzisiaj dumnie przechadzają się w blasku reflektorów. Nie dlatego jednak, że ich oferta nagle stała się tak oszałamiająco atrakcyjna. Napinają muskułki i prężą torsiki, bo nie ma w pobliżu prawdziwych gigantów, przy których ich wysiłki mogłyby wyglądać po prostu śmiesznie. Nie oznacza to, że nie zjawił się zupełnie nikt ze starej, mocnej gwardii. Nie zabrakło gier przygotowywanych przez Virgin Interactive, Interplay, Titusa, Hasbro, Take 2, Ubi Soft, Codemasters i Havasa, ale nie zapominajmy, że tak naprawdę targowymi gwiazdami pierwszej wielkości były od dłuższego czasu trzy firmy: Eidos, Electronic Arts oraz Activision.

Tegoroczną edycję targów ECTS można by określić dwoma krótkimi słowami: deja vu. Jeśli ktoś zdążył zapoznać się z ofertą gier zaprezentowanych na E3 2000 w Los Angeles, to niestety wiele nowego i godnego uwagi w Londynie zobaczyć nie mógł.

Pisaliśmy w zapowiedziach o najciekawszych tytułach, jakie wystawili w Rage, Ubi Soft, Mattel, SCI, Sierra, THQ i Virgin, nie będę się więc powtarzał, ale mam w zanadrzu kilka smaczków, o których nikt inny pewnie nie napisze.

Podkręcanie koniunktury w walce pomiędzy CTW i MCV

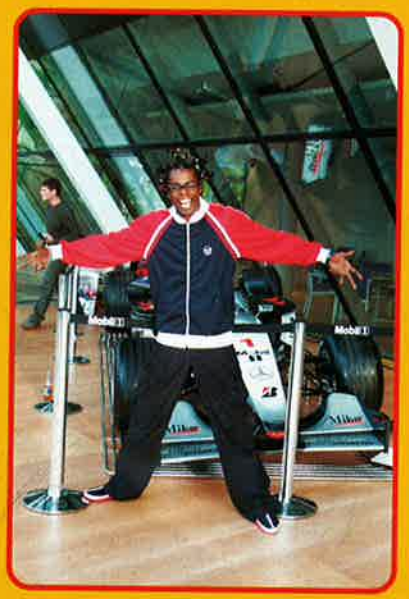
Czytelnicy CD-Action chyba nie mają okazji przeglądać tygodników branżowych wydawanych pod Londynem. Są one prawdziwą kopalnią wiadomości o tym, co dzieje się wokół gier. Pierwsze i często jedyne publikują wypowiedzi znanych postaci, na bieżąco komentują wydarzenia, a nawet inicjują wiele z nich. Są w pewnym sensie duszą i motorem rozrywki komputerowej.

CTW istnieje już od kilku ładnych lat. W tym czasopiśmie zdobywali szlify dziennikarze wielu najlepszych angielskich czasopism o grach. Nawet prezes wydawnictwa Future Publishing, którego przecież jesteśmy częścią, Greg Ingham zaznaczył tam swoją obecność wiele lat temu. MCV wtargnęło na rynek stosunkowo niedawno, zburzyło monopol CTW i nawet uzyskało przewagę w sprzedaży. Oba tygodniki są bardzo podobne do siebie i oba mają jeden cel - inspirowanie rozwoju rynku gier. Realizują to poprzez współuczestnictwo w targach. Firmują je swoimi logosami, ba - dokładają nawet do nich (szczególnie do imprez "wokółtargowych").

Dlaczego o nich piszę? Powolne obumieranie ECTS, tak na zdrowy rozum, powinno mieć związek z kondycją MCV i CTW. Powinno, ale chyba jednak nie ma. Oba tygodniki zdają się mieć dobrze. Nie narzekają ani na sprzedaż, ani na brak płatnych reklam. Dziennikarze, wydawcy, producenci i sprzedawcy gier czytają je regularnie. Zarówno CTW, jak i MCV wystawiają się na wszystkich targach, zyskują nowych prenumeratorów. ECTS niezmiennie jest sponsorowany przez wydawców tych tygodników. Ich banery reklamowe znajdziecie na pewno na stronie www.ects.co.uk. Sami się przekonajcie. Nasuwa się tu pytanie: Czy jest sens, żeby istniały dwa tak bardzo podobne do siebie periodyki w sytuacji, gdy branża podupada? Podobnie moglibyśmy zapytać, czy jest sens istnienia podobnych imprez targowych w dwóch różnych miejscach. Nie ma na te pytania mądrych odpowiedzi, niestety. Nie wszystko zaraz musi mieć sens.

Sztuczki elektroniczne czyli kolacja u Electronic Arts

Nowe biura Electronic Arts oszałamiają swoim rozmachem. Pierwsza wizyta może przyprawić nieostrożnych o ból karku - nie sposób się powstrzymać przed zadzieraniem głowy do góry. Wszystko jest tak majestatyczne i wysokie, tyle tam szkła i aluminium jednocześnie, że nie mamy cienia wątpliwości co do kondycji finansowej tej firmy. Kiedy tylko ujrzałem te wzniesione na sztucznej wyspie cuda, pomyślałem: "No tak, nic dziwnego, że nie mają pieniędzy na targi. Wszystko wydali na budowę tych szklanych domów. A jeśli coś jeszcze zostało po zakończeniu budowy, to wyssali to krwiopijcy - dekoratorzy wnętrz". Rozsądniejsze jednak wydaje się inne wyjaśnienie nieobecności EA na ECTS. W jaki sposób pomieścić na kilkudziesięciu czy nawet kilkuset metrach kwadratowych wykupionych od organizatorów targów to, co tutaj rozmieszczono na całym potężnym parterze biurowca? Tyle gier na PC-ta, Playstation, Playastation2, GameBoy'a! Zajrzyjmy do środka.



Na pokaz zaproszono wielu dziennikarzy i wydawców gier. Zjawili się przedstawiciele magazynów o grach komputerowych i grach video z praktycznie całej Europy. Liczby wszystkich gości nie podam, bo nikt jej nie opublikował, ale impreza wyglądała jak spore targi. EA, EA Sports, FOX Interactive oraz EA.com mieli tyle do pokazania, że niepotrzebni byli inni wystawcy. Przyjrzyjmy się kilku wybranym tytułom spośród tych, które zaprezentowano w Chertsey.

Na początek seria gier EA Sports. Nikogo nie zaskoczę ani nie zdziwię, jeśli powiem, że szykuje się nowa seria dobrze znanych tytułów sportowych opatrzonych datą 2001. To jest prawdziwa kopalnia złota: co roku nowy odcinek tej samej niekończącej się historii. Będziemy więc znowu grali w FIFĘ 2001, NHL 2001, NBA 2001, NFL 2001, śmigali na ulepszonych motorach albo w dopieszczonych graficznie bolidach itd. Niewiele nowego da się pewnie o tych grach powiedzieć oprócz tego, że znowu poprawiona będzie grafika, dodane nowe nazwiska i drużyny, udostępnione nowe możliwości sprzętowe. Będzie po prostu bardziej nowocześnie, ale czy przez to bardziej grywalnie? Czas pokaże.

O takich grach jak Red Alert 2 albo o Black and White pisaliśmy całkiem niedawno. Nie ma więc sensu do nich powracać, zanim nie wpadnie nam w ręce coś grywalnego. Chociaż Black and White, za sprawą samego twórcy Petera Molyneuxa, ujrzałem w nowym świetle. Autor i pomysłodawca gry, który osobiście zaprezentował swoje najnowsze dziecko, zrobił wrażenie na dziennikarzach. Niektórzy kręcili trochę nosami, że to właściwie tylko bardziej skomplikowana wersja elektronicznego Tamagotchi, ja jednak myślę, że pomysł zarządzania wyspą z pozycji bóstwa (łagodnego lub złośliwego - zależnie od gracza) i z pomocą hodowanego potwora, to jest coś naprawdę ciekawego. Obiecująco wygląda zwłaszcza możliwość gry w sieci. To będzie całkiem świeże przeżycie dla znudzonych Quakowaniem w Internecie. Zamiast rakiet - moc boska. Taka mała wojna na Olimpie.

No One Lives Forever - gra przygotowywana przez Fox Interactive - wprowadzi pewnikiem małe zamieszanie. Przyzwyczailiśmy się do produktów innego typu wypuszczanych przez wydawców Aliens vs. Predator. Dziewczyna stylizowana na lata sześćdziesiąte w roli głównej, niemodna fryzura, malutki rewolwer, stroje z czasów młodości babci. To obraz agentki Archer znanej z filmu z Austinem Powersem w roli głównej. Czy nie dziwi Was, że bohaterką nowej gry została postać z lat 60-tych? O to jednak chyba właśnie chodzi, żeby zadziwić i zaskoczyć. To coś więcej niż tylko bieganie z pistoletem i strzelanie do śmiesznie ubranych gangsterów. Jest w tej grze element przygody, jest klimat tamtych czasów, no i jest piękna kobieta. Premiera już wkrótce!

American McGee's Alice, gra inspirowana przygodami Alicji w Krainie Czarów, nie jest z pewnością przeznaczona dla dzieci. Wyobraźcie sobie małą, niegrzeczną dziewczynkę biegającą po zamczyskach i lochach z nożem w ręku. U jej boku kocim krokiem przechadza się paskudny drapieżca. Niby kotek, ale jakoś dziwnie patrzy mu z czerwonych ślepi. Gra będzie upiorna, przynajmniej w pewnym sensie, ale chyba nie ma co się za bardzo obawiać o zepsucie moralne ewentualnych młodocianych graczy. To ma być po prostu żart. Jeśli przymrużymy trochę oko i będziemy umieli się śmiać z postaci literackiej (zwłaszcza gdy jeszcze uprzednio przeczytamy Alicję w Krainie Czarów, żeby wiedzieć, z kim mamy do czynienia), nikomu nie stanie się krzywda. Może nie do wszystkich przemawia takie poczucie humoru, ale dla mnie - bomba.

"To będzie najlepsza gra, jaką zrobiłem w życiu"

Peter Molyneux - legendarny twórca i producent gier komputerowych. Znamy go z takich tytułów jak Populous, Magic Carpet, Dungeon Keeper czy Theme Park. Czy potrzebne są dodatkowe rekomendacje?

CDA: Słyszałem, jak zapewniał pan, że Black and White przewyższa inne gry pod wieloma względami. Jednak wszyscy producenci tak twierdzą, a później okazuje się, że bardzo przesadzali. Nie obawia się pan śmieszności, kiedy gra nie spodoba się graczom?

Peter Molyneux: Kiedy mówię, że B&W jest lepsza od wszystkich gier, które do tej pory zrobiłem, to jestem pewien swoich słów. W dodatku nikt jak dotąd nie wymyślił czegoś podobnego, chociaż każdy chciałby wpaść na taki pomysł. To będzie naprawdę wyjątkowa gra.

CDA: Na czym ma polegać jej wyjątkowość? Czym jeszcze można zaskoczyć graczy?

PM: Nie co dzień udaje się zaprojektować, i co ważniejsze - wykonać, grę RPG, która wychodzi poza konwencje gatunku i daje graczowi praktycznie niczym nieograniczoną wolność.

CDA: Jak to "niczym nie ograniczoną"? Czy oznacza to, że gra nie będzie miała nawet zaprogramowanych celów do wykonania?

PM: O wszystkim zadecyduje gracz. To on będzie musiał określić się, czy woli służyć dobru czy złu. On zadecyduje, czy będzie pomagał swojemu ludowi jako dobre bóstwo, czy też będzie go dręczył jako manifestacja ciemnych mocy. To tak, jak w prawdziwym życiu - robimy, co uważamy za słuszne, spotykamy i poznajemy kogo chcemy, idziemy w dowolnym kierunku, tworzymy coś lub niszczymy. Ograniczają nas tylko prawa fizyki, rozmiar świata no i inni ludzie. Podobnie będzie w Black and White. Sami wymyślimy sobie sposób i cel gry w ramach istniejącego świata. Osiągniemy go, jeśli pozwoli nam na to komputer, a będzie on działał bardzo inteligentnie. Poza tym przewidzieliśmy tyle dodatkowych smaczków, drobnych atrakcji, wszystko jest dopracowane graficznie. Sam zobaczysz, kiedy już zagrasz!

Nagrody ECTS

Kolejna edycja Nagród ECTS odbyła się z trochę większym rozmachem niż w ubiegłym roku. Dołożyliśmy do niej całkiem pokaźną cegiełkę w postaci wyboru gry, która zwyciężyła w tej części Europy, na której wypadło nam żyć - w Europie Wschodniej. To nie my w redakcji wybieraliśmy tę grę. Wybraliście ją Wy, czytelnicy CD-Action. Niektórzy w Was przysłali kupony ze swoimi typami, inni głosowali na stronie www.cdaction.com.pl. Zwyciężyła gra Age of Empires 2 z Microsoftu, tuż za nią uplasowały się Diablo 2 i Unreal Tournament.

Nagrodę wręczyliśmy w imieniu Czytelników CD-Action na uroczystości zorganizowanej w Hali Olimpii przez agencję PR obsługującą targi, a prowadzonej przez prezenterki telewizyjne z Channel 4. Przyznano kilka wyróżnień w różnych kategoriach. Nas najbardziej interesują nagrody przyznane grom na PC.

Za Najciekawszą Grę Targów ECTS 2000 uznano Sacrifice z Shiny Entertainment/Interplay

Grą Roku została Diablo 2 z Blizzarda/Havas
Wydawcą Roku wybrano Havas Interactive

A jak głosowano w poszczególnych krajach na Grę Roku?

Francja (Joystick) - **Age of Empires II - Microsoft**
Niemcy (ZD Net) - **Deus Ex - Eidos Interactive**
Włochy (PC Zeta) - **Planescape Torment - Interplay**
Rosja (Game.exe) - **Unreal Tournament - Infogrames**
Skandynawia **(PC Hemma) - The Sims - EA**
Hiszpania (Micromania) - **Age of Empires II - Microsoft**
Benelux (Power Unlimited) - **The Sims - EA**
Polska/Europa Wschodnia (CD-Action) - **Age of Empires II - Microsoft**

Inne wyróżnienia:

Wydawca Roku według magazynu MCV - Codemasters
Najlepszy Sprzęt do Grania na PC - Voodoo 5 5500/ 3dfx
Najlepsza Konsola do Grania - Playstation 2/SONY

AGE OF EMPIRES II - zwycięzca w kategorii Najlepsza Gra na PC w Polsce i Francji.

Czy jest aż tak źle?

Zapytałem kilka osób zawodowo związanych z grami o to, czy będziemy świadkami zmierzchu przemysłu rozrywkowego. Pomimo oczywistej zapaści, jaką obserwujemy dzisiaj, perspektywy wyglądają nie najgorzej.

Sam Forest (SCI) - Nasza firma nie ma powodów do narzekań. Nigdy nie nastawialiśmy się na jakiś oszałamiająco szybki rozwój. Dewizą SCI było rzetelne wydawanie gier, budowanie korzystnego wizerunku firmy, a nie gwiazdorstwo. Zbyt wielu wydawców przeinwestowało. My nie chcemy popełniać tych samych błędów. Małymi krokami, ciągle rozwijając się, dojdziemy na same wyżyny. Jestem spokojny o przyszłość.

Simon Maflin (Ubi Soft) - To niewiarygodne, ale Ubi Soft nie ma żadnych długów. Nie znam takiego drugiego wydawcy gier. Wszystko tutaj jest poukładane i dobrze zaplanowane. Nic nam nie grozi, dopóki polityka władz Ubi Soft będzie taka rozsądna i wyważona. Może nie robimy wokół siebie zbyt wiele hałasu, ale powiedz sam - która z naszych gier jest do niczego?

Dominick Holmes (Virgin Interactive) - Popatrz tylko na nasze plany wydawnicze: przebój za przebojem. To będzie na pewno bardzo dobry rok. Jaki zmierzch przemysłu rozrywkowego?! Tak długo, jak istnieje Virgin i Interplay nie ma powodu do obaw. Będzie w co grać i będzie co wystawiać. Jest dobrze a może być jeszcze dużo lepiej.

Oby słowa Dominicka okazały się wieszczeniem proroka. Tego życzę Wam, grom, kolejnym targom ECTS i sobie.

POKEMON
El Hazard
DRAGON BALL
Cowboy Bebop
TEKNOMAN

w październikowym numerze Kawaii

pikaj pikaj

Kawaii

pierwszy POKEMON złapany w Polsce

WWW.KAWAII.COM.PL

Diabeł w drucie

"Cześć, Stefan. Gdzie jesteś? W Lut Gholein? O, fajnie, to przywieź jakieś dobre buty, bo stare już mi się całkiem rozłażą..."
Jak to miło wymiatać wrogie hordy, mając za plecami Łotrzycę z łukiem. Oj, przydałaby się jej ta magiczna kusza, którą znalazłeś przy Krwawej Orlicy. Albo ta zgrzewka kurujących butelek, które tylko zajmują Ci miejsce w plecaku. Ale dogadaj się tu z taką. Depcze Ci po piętach, zamiast szukać wejścia do tunelu. Rzuć ją, bracie, w diabły i pograj na sieci.

Mahmet

Pierwszy nakład Diablo II (20 tys. egzemplarzy) sprzedał się w Polsce jak świeże bułeczki, a mimo to polski kanał Battle Netu często świeci pustkami. Tańsza taryfa u naszego kochanego monopolisty z pewnością już niebawem skusi wielu do rzucenia się na otwarte wody rozgrywki wieloosobowej. Tych, którzy jeszcze nie zdecydowali się na ten pierwszy, trudny krok, zachęcam do lektury.

Na początek smutna wiadomość. Twój napakowany bohater z tytułem szlacheckim, którego tak starannie trenowałeś w rozgrywce solowej, na Battle Necie raczej Ci się nie przyda. Organizatorzy sieciowych rozgrywek tym razem zadbali o to, by zabezpieczyć uczciwych graczy przed zabójcami, którzy w miejsce na pierścień wkładali zbroje płytowe, dające max odporności na magię. Polecam zatem zacząć od zera postacią "zamkniętą", której dane bezpiecznie przechowywane są w jednej z krain. Wprawdzie postacią z gry pojedynczej (czyli postacią otwartą) można grać na serwerach BN lub w bezpośrednim połączeniu (TCP/IP), ale większość graczy zgodnie twierdzi, że w tych kręgach aż roi się od cheaterów. Nie rozstawaj się jednak z dawnym druhem. Kiedy serwery padają lub gdy przestoje w transmisji zabierają całą przyjemność z grania, można umówić się ze znajomymi na rozgrywkę wieloosobową w trybie otwartym.

Drugą ważną decyzją, na pierwszym etapie gry sieciowej, jest wybór krainy. Najwięcej Polaków znajdziesz na europejskim serwerze, ale niewielka różnica czasowa sprawia, że w godzinach popołudniowych i wieczorem panuje tam tłok nie do opisania i często trzeba odstać swoje w kolejce do założenia nowej gry. Polski gracz ma jednak na szczęście dostęp do dwóch amerykańskich krain (USWest i USEast), w których gra się komfortowo. Kiedy zasiadasz do komputera po sutym obiadku, przeciętny Amerykanin przeciąga się jeszcze w łóżku i zastanawia, na którą musi dzisiaj wstać. Warto przy okazji wspomnieć o tym, że rozsądny transfer w polskich warunkach zaczyna się dopiero około 17-18 - wcześniej nie radzę próbować, bo stracisz majątek czekając na połączenie, a i wtedy przeniesienie butelki z plecaka do pasa może trwać minutę. I nie pomoże tu nawet łącze SDI. Natomiast sobota i niedziela to prawdziwy raj na ziemi - można grać od rana do nocy. Tylko co na to rodzina?

Dobrym pomysłem jest stworzenie odrębnej postaci w każdej z krain. Sprawdzenie, który z serwerów jest w danej chwili najszybszy, zajmuje tylko kilka chwil - zresztą są narzędzia, które zrobią to za Ciebie (zajrzyj do działu plików na którymś z internetowych serwisów Diablo, np. www.diabloii.net). Bywa i tak, że któraś z krain jest wyłączona do konserwacji lub uparcie przez kilka dni odrzuca połączenie. Mając do dyspozycji trzy postacie, możesz zawsze liczyć na dobrą zabawę, a jeśli przy okazji wybierzesz trzy różne kategorie, będziesz miał szansę od czasu do czasu odetchnąć i zmienić klimat gry. Zaczynając od zera, staraj się zapomnieć o swych dotychczasowych nawykach z gry pojedynczej i myśl w kategoriach rozgrywki multiplayer. Umiejętne wyważenie zdolności postaci to trzy czwarte sukcesu. Przyjrzyjmy się więc zaletom i wadom każdej z klas.

Szkielety i golemy są podstawą arsenału nekromanty w rozgrywce solowej, ale żaden paladyn nie zechce z nimi wejść do ciasnego korytarza, gdzie nie ma miejsca na manewr. Dlatego też mistrz czarnej magii powinien raczej sięgać po mało popularne klątwy, które w grze kilkuosobowej sprawdzają się nad wyraz dobrze. Nawiasem mówiąc, liczna gromadka ożywionych umarlaków w poważnym stopniu zwalnia rozgrywkę - klekot kości jest skutecznie zagłuszany rzężeniem twardego dysku. Z czarów ofensywnych warto wspomnieć o włóczni z kości i wybuchu zwłok.

Kolejną kategorią postaci, operującą raczej na tyłach pola walki, jest amazonka. Planując jej rozwój, nie od rzeczy będzie pomyśleć o środkach masowego rażenia (np. wymiatanie i wybuchowa strzała). Nie zapominaj jednak o technikach precyzyjnej eliminacji wybranych celów - choćby Szamanów i Pustych Istot, ożywiających stwory - tu przyda się np. kierowana strzała.

Barbarzyńca na piekielnym polu walki spełnia funkcję czołgu - idzie jak burza w największy zgiełk, tratując piechotę i licząc w duchu na dobre wsparcie artyleryjskie. Nie łudź się, że ten z natury egoistyczny osiłek wesprze drużynę swymi zdolnościami. Wprawdzie umie w potrzebie krzyknąć i rozpędzić wrogów, ale lepszą inwestycją w jego przypadku będą umiejętności sprawnego władania wybranym orężem. Sprawdza się jako zwiadowca, więc nie żałuj mu punktów na rozwój wytrzymałości i szybkości. Atak z wyskoku pozwala mu wyjść cało z okrążenia lub przeskoczyć chmarę wrogów i dobrać się do ich szefa.

Czarodziejka nie powinna raczej wysuwać się na pierwszy plan, ale w sytuacjach krytycznych umie rzucić wokół siebie krąg zniszczenia, skutecznie niwelując wrogi opór i spowalniając chłodem kłopotliwe skoczki. Ciągnąc za sobą strumień pożogi, zamknie w pułapce rozbiegające się stworki. Taktyka z gry pojedynczej w zasadzie sprawdza się i w sieci: najpierw zmrozić, potem przypiec.

Najbardziej towarzyskim typem z naszej wesołej drużyny jest bez wątpienia paladyn. Jego świątobliwe aury zjednały mu już wielu przyjaciół. Jest w czym wybierać, tylko pamiętaj, aby nie trwonić punktów na zbyt wiele umiejętności. Wybierz dobre aury ofensywne oraz obronne i skoncentruj się na ich rozbudowie. Paladyn jest najbardziej uniwersalną z postaci w rozgrywce sieciowej. Świętym pociskiem może strzelać w kolegów, ratując ich nadwątlone siły. Równie sprawny w odwodzie, jak i na pierwszej linii. Bardzo miły gość i bardzo miło się z nim gra.

Żadne, nawet najbardziej zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji nie zastąpią kontaktu z żywym człowiekiem. Każda sesja w sieci jest inna, niepowtarzalna i ciekawa. W internetowej społeczności znajdziesz reprezentantów rozmaitych profesji i wszystkich możliwych zapatrywań. Jest tu dobry wujek, który przywiezie Ci z zagranicy dobrą zbroję; jest i złośliwy urwis, co dla zabawy zamknie Cię w komnacie pełnej magów. Są biznesmeni, rzezimieszki, złodzieje i naciągacze. Jedni pedantycznie zaglądają do każdej skrzynki i cierpliwie dorzynają wszystkie stwory, inni mkną przez korytarze na łeb na szyję i nie sposób ich dogonić. Znajdziesz tu ponuraków brnących przez kolejne zadania z beznadziejnym poczuciem misji oraz wesołków, którzy dołączają do rozgrywki po to tylko, by posiedzieć w mieście i poopowiadać dowcipy. Są nawet agencje detektywistyczne, które za drobną opłatą wyśledzą łobuza, który ograbił Cię ze sprzętu. Nigdy nie wiesz, co Cię czeka. Fajny z pozoru gość może okazać się podstępnym zabójcą. Uśpiwszy Twoją uwagę, w najbardziej nieoczekiwanej sytuacji wskoczy do portalu i wypowie Ci wojnę, wiedząc, że nie masz już żadnych zapasów leczniczych napojów. Ktoś inny, kto nie raczy się nawet odezwać, ni z tego, ni z owego wspaniałomyślnie odda Ci rzadki pierścień, nie chcąc nic w zamian. Tych wrażeń nie zastąpi żadna solowa rozgrywka.

Jak zatem przetrwać w tej społeczności? Sposobów jest wiele. Jeżeli szukasz pomocnika do szczególnie trudnej konfrontacji, posiedź chwilę na głównym kanale i pogadaj z innymi. Na pewno ktoś Ci pomoże. Gdy pilnie potrzebujesz złota, wejdź na odpowiedni kanał i ogłoś, co masz do zaoferowania. Tworząc nową grę, nazwij ją adekwatnie do swych oczekiwań, np. PvP (player versus player) to zaproszenie do pojedynku, a A1Q3 (act 1, quest 3) to towarzyska wycieczka do Tristram. Jeżeli masz trudności z angielskim, nazwij grę po prostu "Polska" albo "zapraszam" - kto wie, może oprócz Włocha, Niemca i Koreańczyka zajrzy tam ktoś mówiący po ludzku.

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj .net

Tworząc nową grę, zdany jesteś na własne siły. Gdy pojawi się inna osoba, będziecie dla siebie neutralni. Co to znaczy? Tylko tyle, że każdy z Was jest sobie sterem, żeglarzem i okrętem :). Jeden drugiemu nie może zrobić żadnej krzywdy (wyjątkiem są niektóre czary i klątwy), ale żaden z Was nie czerpie żadnych profitów z tytułu współpracy. Możesz wymienić z nim uprzejmości naciskając Enter i wpisując komunikat, ale nie możesz sprawdzić, gdzie aktualnie przebywa. Jeżeli obaj okładacie tego samego stwora, to punkty za jego zabicie otrzyma ten, kto zadał śmiertelny cios. Jeżeli nie podniesiesz garści monet, zrobi to Twój konkurent. Można się solidarnie dzielić zdobyczą i sprawdzać, gdzie kto aktualnie buszuje, ale takie przywileje są dopiero udziałem drużyny. Aby stworzyć drużynę, trzeba partnera zaprosić (lub przyjąć jego zaproszenie), korzystając z okienka drużyny, otwieranego domyślnie klawiszem "P" lub ikonką nad pasem. Zaproszenie pojawia się u dołu ekranu i na pewno go nie przegapisz. W tym samym okienku można także okazać wrogość, ale funkcja ta działa tylko w mieście i dopiero wówczas, gdy obie postacie są na co najmniej 9 poziomie doświadczenia. Jeżeli w prawym górnym rogu pojawi się czaszka, a z głośników dobiegnie niepokojący dźwięk, to znak, że zaczęło się polowanie na ludzi. Wprawdzie przegrany (teoretycznie) nie traci ekwipunku, ale z niesionym złotem może się pożegnać.

Zabójców, zwanych PK (od player killer), nie trzeba się panicznie bać. Pojedynki to zabawa sama w sobie - dopiero tutaj można naprawdę sprawdzić swoje umiejętności i skonfrontować style walki. Trudno wprawdzie wygrać z kimś, kto przewyższa Cię doświadczeniem o kilka poziomów, ale nawet wtedy nieoczekiwany i ryzykowny manewr może przeważyć szale losu na Twoją korzyść. Brutalna siła to nie wszystko - liczy się także szybkość, spryt, determinacja, elastyczność w działaniu, umiejętne wykorzystanie terenu...

Ale nawet klasyczna rozgrywka, polegająca na mozolnym zdobywaniu doświadczenia i zaliczaniu kolejnych questów, nabiera w sieci zupełnie nowego wymiaru. Nie sposób tu utknąć na jakimś zadaniu. Jeżeli Twój barbarzyńca ma kłopoty z wyczyszczeniem sali z gromady reanimujących się nawzajem szamanów (Podziemia Łupieżców), może zaangażować czarodziejkę z prawdziwego zdarzenia, która poradzi sobie z nimi bez trudu. Zupełnie inaczej wygląda także penetracja rozległych obszarów - zamiast po raz kolejny szukać tego samego punktu nawigacyjnego, można poprosić kolegę, by Nas do niego zaprowadził. Jest to o tyle istotne, że wszystkie mapy są generowane od nowa przy każdej grze i nie można liczyć na to, że znalezione wczoraj przejście do kolejnej lokacji będzie dokładnie tam, gdzie je zostawiliśmy. W ten sposób można na przykład zakończyć drugi akt nie zaglądając nawet do pałacowych podziemi. Oczywiście, kluczowe questy trzeba (i warto) zaliczyć.

Dość istotną sprawą jest strategia realizowania kolejnych zadań. Z uwagi na wewnętrzne zabezpieczenia, każdy gracz może zgarnąć nagrodę za wykonanie questu raz i tylko raz. Ten, kto zabił Andariel po raz pierwszy, może zebrać całkiem pokaźne skarby, jeżeli tylko nie pozwoli, by inni go w tym ubiegli. Jeżeli boisz się, że nie zdążysz pozbierać wszystkich przedmiotów, w decydującej chwili odsuń się i pozwól bardziej doświadczonemu koledze zadać śmiertelny cios. Dzięki temu będziesz mógł wrócić tu później solo i odebrać należne Ci dobra. Na marginesie dodam, że wyścig o łupy jest bezwzględny - podczas gdy złoto zebrane przez członków drużyny jest sprawiedliwie dzielone przez serwer dla wszystkich uczestników rozgrywki, to rzadkie i unikalne przedmioty dostają się tylko tym, którzy potrafią wykazać się refleksem. Potrenuj więc trafianie kciukiem w "Alt" - na pewno się opłaci. Jeżeli zbierasz klejnoty, musisz reagować na charakterystyczny brzęk spadających precjozów niczym pies Pawłowa na żarówkę. Po powrocie do obozu możesz na spokojnie przejrzeć zdobycze i wymienić na bardziej przydatne.

Trudno w tym, z konieczności, skrótowym poradniku omówić wszystkie niuanse sieciowej rozgrywki. Każde drobne niedociągnięcie ze strony programistów jest bezwzględnie wykorzystywane przez graczy, a na początkującego czyha wiele pułapek. Najgroźniejszym z oszustw, którego ofiarą padają nowicjusze, jest wyłudzanie numeru seryjnego kopii. Na głównym ekranie Battle Netu widnieje wprawdzie wyraźne ostrzeżenie, ale podkreślę to jeszcze raz: nigdy, przenigdy nie podawaj swego numeru nikomu, nawet gdyby podawał się za pracownika Blizzard. Zapłaciłeś za grę pokaźną sumę i nikt nie ma prawa Cię z niej ograbić. Udostępnienie numeru seryjnego to koniec rozgrywki sieciowej. Pamiętaj o tym. □

Tajemnice FTP

Każdy, komu raz czy dwa padło połączenie telefoniczne, kiedy miał już 90% ściąganego pliku, wie, że prosty download poprzez poczciwego Explorera lub Nescape'a należy do raczej zawodnych. Jedynym wyjściem staje się więc wspomożenie przeglądarki dodatkowym programem przeznaczonym specjalnie do ściągania stron. Takie właśnie gadziny mnożą się ostatnimi czasy jak grzyby po deszczu, oferując coraz nowsze technologie. Która z nich jest najlepsza? Na to właśnie pytanie dzisiaj sobie odpowiemy.

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

Raty okazyjne, bez żyrantów

Najpopularniejszą grupą software'u do ściągania plików są proste, acz skuteczne programy umożliwiające ściąganie na raty. Najciekawsze z nich to GetRight, GetSmart oraz Go!Zilla. Praktycznie wszystkie trzy oferują dokładnie to samo, zarówno pod względem możliwości czy prędkości ściągania, jak i w zakresie interfejsu. Spośród wymienionych na największą uwagę zasługuje jednak GetSmart, który chyba jako jedyny pokazuje transfer naprawdę szczerze, a nie - jak pozostałe - liczby, które są szczytem marzeń każdego podłączonego do TPSA.

Instalacja każdego programu do downloadu wygląda standardowo, a po jej zakończeniu jesteśmy tylko proszeni o podanie lokalizacji i typu swojej przeglądarki internetowej. Musimy także zdecydować, czy chcemy, aby program zastąpił domyślny sposób ściągania, czy też samodzielnie będziemy wpisywać adresy plików. Oczywiście i jedno, i drugie rozwiązanie ma swoje wady i zalety, a ostateczny wybór zależy generalnie od stopnia zaawansowania użytkownika.

Teraz, kiedy wszystko gra, zaczynamy ściągać plik. W zależności od wybranej wcześniej opcji dokonujemy tego z poziomu przeglądarki lub programu. Teraz pojawia się główna i jedyna różnica pomiędzy sposobami ściągania w poszczególnych przyspieszaczach: jedne tworzą na dysku w wybranym miejscu tymczasowe pliki swojego typu, inne - podobnie, ale tworzą także jeden plik .exe, abyśmy mogli bezproblemowo kontynuować ściąganie po ponownym połączeniu się z siecią. Tutaj chyba nie ma żadnego problemu - obydwa rozwiązania są w pełni przyjazne użytkownikom i nie ma się do czego przyczepić.

A teraz mała sztuczka dla tych, którzy darzą wstrętem każdy software inny od dostarczanego wraz z Windows: zwykła przeglądarka domyślnie zgrywa ściągane pliki do folderu "C:\windows\temporary internet files\" i można je stamtąd wyciągnąć (koniecznie przez zrestartowaniem komputera), a przy ponownej próbie ściągania - wsadzić z powrotem. Jeśli będziemy mieli trochę szczęścia, zadziała i będzie można kontynuować ściąganie.

Przyspieszenie

Drugim rodzajem wspomagania przeglądarek są małe programy, które działają jako nakładki i ingerują jedynie w ściąganie. Należy do nich np. Download Accelerator, który nie ma żadnego panelu kontrolnego poza znanym wszystkim okienkiem ściągania, wzbogaconym o parę reklam (na czymś w końcu autorzy muszą zarabiać:)) i dumny napis "Accelerating".

Nazwa programu jest, niestety, nieco myląca, ponieważ przyspiesza on bardzo nieznacznie. Podobnie jednak jak programy opisane kilka akapitów wyżej, umożliwia ściąganie na raty, jeśli tylko jest ono dopuszczane na serwerze (a na niektórych nie jest - patrz np. mp3.nawigator.pl, gdzie jesteśmy zdani na tradycyjny download). Akcelerator jest bardzo przydatny dla początkujących, ponieważ nie ma wielu zbędnych opcji, tak jak specjalistyczne programy do dzielenia ściąganych plików, i - co za tym idzie - jest bardzo prosty, a więc jego obsługa nie powinna nikomu sprawiać kłopotów.

FTP

Usługa internetowa o nazwie FTP to w sumie zupełnie co innego niż tradycyjne strony WWW, jednak wielu internautów styka się z nią myśląc, że to po prostu "strony bez tła i obrazków".

W zasadzie ściągając z FTP jesteśmy już w lepszej sytuacji niż podczas męczarni ze stronami, ponieważ w większości przypadków oferują one o wiele większy transfer oraz większe możliwości ściągania. Jako że używając przeglądarki do obsługi FTP robimy coś w stylu smarowania masła margaryną, musimy najpierw zaopatrzyć się w specjalistyczny programik, wyłącznie do "eftepe". Na tym polu najsłynniejszym oraz, co tu ukrywać, dystansującym konkurencję na wiele kilometrów narzędziem jest CuteFTP. Umożliwia praktycznie wszystko, co tylko można wymyślić na temat obsługi FTP: opcje ściągania na raty i uploadu (czyli wysyłania rzeczy na serwer - jedyne wyjście przy tworzeniu stron WWW), wszystkie możliwe rodzaje logowania się na serwer - słowem: wszystko.

Nas jednak dziś interesuje przede wszystkim download. Aby ściągnąć cokolwiek przez Cute, wystarczy podać adres serwera oraz, jeżeli jest to wymagane, nazwę użytkownika oraz hasło (polecamy próby logowania się bez hasła na ftp://pentagon.gov :))). Teraz tylko klikamy OK i jazda. Pojawiają się dziesiątki komend do serwera i z serwera, po czym prędzej czy później ukazuje nam się lista katalogów lub plików (chyba że serwer jest zapchany i nie ma dla nas już wolnego portu). Teraz pozostaje tylko kliknąć na wybranym pliczku, wybrać opcję download i patrzeć na szybko lecące w dolnej części ekranu procenty.

Jak więc widzicie, ściąganie ot, tak - przez kliknięcie na nazwie pliku - jest mało szczęśliwym rozwiązaniem. Lepiej poświęcić kilka chwil na zapoznanie się z użytecznymi programami, które naprawdę ułatwią wam życie. □

WSZYSTKIE OPISANE TU PROGRAMY ZNALEŹĆ MOŻNA NA POLSKIM MIRRORZE TUCOWSA, POD ADRESEM: http://tucows.it.pw.edu.pl/

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj .net

.net

MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW INTERNETU

Oni wszyscy znaleźli coś dla siebie w .net®

Ty też znajdziesz!

Listopadowy .net, a w nim:

- **Kup auto przez Internet - piszemy jak to zrobić i czy warto.**
- **Testy inteligencji i osobowości - wejdź w sieć, ona powie Ci kim jesteś.**
- **Gwiazdki-pop i strony im poświęcone - Britney Spears i Backstreet Boys opanowali już cały świat. Także Internet.**

Poza tym, jak zawsze:
- **Opis najnowszego sprzętu i oprogramowania sieciowego**
- **Poradniki i kursy dla zaawansowanych i nowicjuszy**
- **Dział Linux**
- **1300 MB użytecznych programów na dwóch płytach CD**

www.netmag.com.pl

Wiadomości:

NOWY PATCH DO Q3

Tak - kolejna łatka... tym razem numerek 1.25. Oto w skrócie, co nam oferuje: nowe Team Menu; nowe oznaczenia (tylko w Teamach); inteligentniejsze boty (taaaa...); lekka zmiana fizyki gry; zmiany respawnu artefraktów; 50 ammo ze spawarą zamiast 100 itd. Ogólnie niby wszystko jest w porządku gdyby nie to, że... w wersji 1.25 nie uruchamiają się mody! (mam nadzieję, że parę dni po napisaniu tego tekstu pojawiła się kolejna łatka poprawiająca... błędy w tej łatce).

ENGINE U2

Wypuszczono krótki filmik prezentujący możliwości engine U2 (który nadal jest poprawiany i uzupełniany w nowe możliwości). Niektórzy nie wierzyli w to, co zobaczyli, zaś dla innych owa prezentacja nie była nadzwyczajna. Co jak co, ale z jednym obydwie strony się zgodziły - Epic po raz kolejny tworzy jeden z najlepszych silników. Chociaż Carmack nie powiedział jeszcze ostatniego słowa; prezentacja możliwości engine'a, na którym opiera się DOOM3, pewnie już niedługo nastąpi...

NOWE STRONY WWW

Ouuuuu... ostatnio się namnożyło nowych stron o FPP, a niektóre zmieniły oprawę. Oto trójka z nich:

frag.xzone.pl - bardzo ciekawie i estetycznie przedstawiający się "magazyn o grach FPP". Częste aktualizacje, recenzje (także tych tytułów, które goszczą na rynku od jakiegoś czasu), zapowiedzi, artykuły, pliki do ściągnięcia i parę innych atrakcji. Niby wszystko OK, ale zobaczymy jeszcze, jak potoczą się losy serwisu.

news.fpp.pl - serwis niusowy, jak sam link wskazuje. Regularna aktua itp.

www.q3arena.pl - strona, która już taka młoda nie jest, ale warto o niej wspomnieć - ostatnio zmieniła trochę oprawę graficzną i powoli, po "śmierci" valhalliQ3, staje się najlepszym polskim serwisem traktującym o scenie Q3. No i jak się jeszcze zobaczy, na której pozycji ów site jest wśród q3 top 100, to nic tylko ustawić sobie go jako stronę domową...

FPP zone

Obecna objętość papierowego FPP zone jest "chwilowa" - najpóźniej w 2001 roku wszystko wróci do normy. 2) Bardzo przepraszamy laureatów pierwszego konqrsu FPP1, że jeszcze nie dostali nagród - powinniście je otrzymać w najbliższym czasie. 3) Postaram się już więcej nie odwalać "prywaty" w FZ (chociaż w niektórych pismach dają jej upust jeszcze bardziej... ale (x) pewnie ich nie czyta...). 4) Za miesiąc przewiduję ewolucje fz cd, kolejne bluzgi z p.l.r.g.k. skierowane do mnie, śnieg oraz parę nowych FPP (ST Voyager!!!). 5) Koncert Powiek (proszę tego nie wycinać:). 6) Na CD jest tyle, ile mogłem wrzucić...

bloOd [fppzone@box43.gnet.pl]

CHALLENGE PRO MODE

ProMode jest modem, który budził, budzi i będzie budził kontrowersje w środowisku q3. Jedni są za tym, aby stał się standardem na wszystkich turniejach, a inni za wszelką cenę próbują temu zapobiec. Kłócić się będą zapewne o to jeszcze bardzo długo (pamiętacie wojny QW vs. Q2 czy nawet QW vs. DN3D?), a tymczasem wyszła pełna wersja CPM i na niej przyjdzie nam się teraz skupić.

Michał "SweepeR" Dudek

Pierwszą zmianą, która rzuca się w oczy po uruchomieniu, jest nowe menu. Oprócz kosmetycznych zmian zauważycie pewnie nowy sposób wybierania mapki. Taka liczba mapek na jednym ekranie to doskonałe rozwiązanie, bo żeby włączyć sobie, powiedzmy, q3dm19, nie trzeba przelatywać przez te wszystkie ekrany, tylko wystarczy raz czy dwa kliknąć i po sprawie. Zmieniły się także opcje przy ustawieniach postaci. Teraz można sobie wybrać kolor poszczególnych elementów "ubranka" (głowa/włosy, koszulka i spodnie), dzięki czemu pojedynki w sieci są jeszcze bardziej urozmaicone. Niestety taka możliwość obecna jest tylko dla kilku podstawowych modeli, ale wystarczy pogrzebać trochę w plikach i zrobić sobie samemu takiego skina (punka :P) dla dowolnego modelu.

No dobrze. Ale nie to w CPM najważniejsze. Tak naprawdę to powodem, dla którego niemal połowa światowej sceny q3 gra na CPM, jest tempo rozgrywki. Gra się o niebo szybciej niż w VQ3, a to za sprawą kilku zmian, jakie zostały wprowadzone. Oto najważniejsze z nich:
- natychmiastowa zmiana broni (w VQ3 czas zmiany broni wynosi 450 ms, a tu dzieje się to natychmiast),
- większa kontrola lotu, na wzór QW,
- respawn ze 100 punktami zdrowia,
- przyśpieszenie poruszania się postaci,
- zwiększenie/zmniejszenie ilości zadawanych obrażeń przez bronie.

Zmieniono także czas respawnu rzeczy, jakie można zebrać. Tak więc teraz broń pojawia się co 15 s (w FFA co 5 s, a w TMD i CTF co 30), amunicja i apteczki co 30 s, megas 20 s po tym, jak zdrowie gracza, który go wziął, spadnie do 100 (przynajmniej tak jest napisane w dokumentacji). Ogólnie rzecz biorąc, gra się dużo szybciej i naprawdę czuć kopa, jakiego się dostaje po przesiadce z czystego q3 na PRO MODE.

Specjalnie dla trybu 1 na 1 zmieniono także system dźwięków. Dla śledzących scenę nie jest zapewne nowiną fakt, że usunięto odgłos kroków. Jeżeli komuś się to nie podoba, to może sobie te kroki włączyć, ale ja naprawdę nie polecam takiej gry. Skoro już jesteśmy przy dźwiękach, to muszę napisać o tym, że zlikwidowano odgłos brania jakichkolwiek przedmiotów (broni, armor shards, zbroi, apteczek itd.). Teraz gra trzyma w napięciu, bo bardzo ciężko jest się zorientować, gdzie znajduje się przeciwnik. Cały czas biega się w niepewności. Ech, przypominają mi się czasy QW, kiedy to sobie lamersko pogrywałem z mistrzami (wtedy tak o nich myślałem ;P).

Dobra, napisałem już 3 kilo, trzeba powoli kończyć, a tu jeszcze zostały do omówienia bugi, a tych niestety trochę jest w wersji 1.0. Napisałem wyżej o odgłosach brania zbroi. I jest tu pewien problem. Co prawda w dokumentacji nie ma nic na temat wyłączenia tych odgłosów (a przynajmniej nie zauważyłem na ten temat żadnej informacji), ale zauważa się to od razu. Niestety, od czasu do czasu po wzięciu armoru słychać odpowiedni odgłos. Nie wiem, czym to jest spowodowane, ale jednak przydałoby się to poprawić. Co do dźwięku, to zauważyłem jeszcze parę innych bugów, ale nie będę ich tutaj wymieniał.

Znalazłem także błąd graficzny. Gdy założycie grę, wejdźcie do menu wywalania botów. Najedźcie na przycisk DELETE. Ochydnie to wygląda, nie? Błędów jest jeszcze trochę, ale nie będę ich tutaj teraz wymieniał, gdyż a) nie pamiętam ich dokładnie, b) nie chcę Wam obrzydzić gry.

Podsumowując, w PRO MODE'a na pewno opłaca się grać. Jest dużo lepszy niż podstawowy klejk trójka i daje trochę więcej możliwości. Mapki są bardzo fajne (CPM 3,5 to moi faworyci), więc jeżeli zamierzacie grać zawodowo 1 na 1, potrenujcie sobie na nich. Nie wiem, co mam jeszcze napisać, bo chciałbym napisać dużo, ale miejsca mam mało. Za miesiąc w FPP ZONE CD znajdziecie mój dłuższy art dotyczący CHALLENGE PRO MODE z dokładną listą zmian i rzeczy, jakie zaobserwowałem (no i jak wszystko dobrze się ułoży, to także za miesiąc pełna wersja CPM w FPP zone CD - blo).

PS. Oficjalne podziękowania dla Jakuba "giBBeRa" Gielca za pomoc w testowaniu i ściągnięcie tych kolorowych screenów ;P

PS2. Bez patcha się jednak nie obejdzie.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

GRANDPRIX 3

GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły I, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."

PC GAMER, ocena 95% oraz wyróżnienie: GRA MIESIĄCA

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

- Przejdź poprzez pięć poziomów trudności: od Początkującego do Mistrza.
- Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.
- Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągów.
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

HASBRO Interactive

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

2000 Hasbro Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt Mistrzostw Świata Formuły 1 '98 na licencji Formula One Administration Ltd. Formula One, Formula 1, F1, FIA Formula One World Championship (oraz ich tłumaczenia, znaki graficzne i pochodne) zastrzeżonymi znakami handlowymi grupy firm Formuły 1.

Kurs C++ część 7

Wyjątkowość fraktali polega nie tylko na tym, że pięknie wyglądają. Ciekawsza jest własność samopodobieństwa, która polega na tym, że każdy fraktal składa się z fragmentów będących pomniejszonymi kopiami jego samego (obróconymi, zwężonymi bądź wydłużonymi itp). Jeszcze bardziej fascynujące jest to, że język matematyczny potrzebny do opisu większości fraktali jest zaskakująco prosty.

Wiktor Zychla
wzychla@vulcan.pl

Pewną szczególną klasą fraktali są tzw. fraktale afiniczne na płaszczyźnie. Aby dobrze zrozumieć ich ideę, musisz najpierw wyrobić sobie pewne intuicyjne wyczucie dotyczące funkcji afinicznych. Brzmi nieciekawie, ale w rzeczywistości z funkcjami afinicznymi masz doczynienia już w podstawówce. Ogólna postać najprostszej funkcji afinicznej to:

$$f(x) = ax+b$$

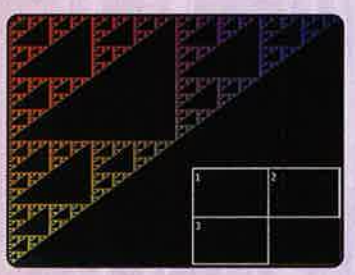
Taka funkcja liczbie przyporządkowuje liczbę. Na płaszczyźnie funkcje afiniczne wyglądają tak:

$$f(x, y) = (ax+by+e, cx+dy+f) \quad [1]$$

To proste: punktowi o współrzędnych (x, y) przyporządkowuje się nowy punkt, o współrzędnych wyrażonych wzorem [1]. Na przykład jeśli:
f(x, y) = (2x+y-1, y+2)
to
f(1, 1) = (2, 3)

Dlaczego funkcje afiniczne są tak ważne? Bo właśnie za ich pomocą można najprościej opisać te podstawowe przekształcenia, jakim będziemy poddawać punkty obrazu: obroty, skalowania i przesunięcia.

Spójrz na rysunek 1.



Trzy przekształcenia potrzebne do opisania trójkąta Sierpińskiego.

Jeśli przyjmiemy, że początek układu współrzędnych znajduje się w lewym górnym rogu, to te trzy przekształcenia wyglądają tak:

$$f(x, y) = (x/2, y/2) \quad [1]$$
$$g(x, y) = (x/2, y/2 + 0,5) \quad [2]$$
$$h(x, y) = (x/2 + 0,5, y/2) \quad [3]$$

Pierwsze zmniejsza cały obraz o połowę, drugie dodatkowo przesuwa go wdłuż osi Y, a trzecie - wzdłuż osi X.

Chaos deterministyczny

O tym, że przypadek może tworzyć uporządkowane struktury, przekonaliśmy się już ostatnio. Choć za każdym razem wybór wierzchołka był losowy, wynikiem takiego zachowania był trójkąt Sierpińskiego. To nie przypadek; takie zjawisko występuje dość często i dlatego nazwano je chaosem deterministycznym. Teraz postąpimy bardziej ogólnie. Funkcja rysująca fraktal napisana jest następująco:

```
char rysuj(ifs* frac)
{
 char ch=1;
 int i=0, j, p, ex, ey;
 double x=0,y=0,nx,ny;
 clear(screen);
 // generuj gradient w tle
 ...
 // opuść 100 pierwszych punktów, aby przybliżyć się
 // do atraktora
 ...
 // tu zaczyna się pętla główna
 i=0;
 do
 {
 p=rand()%(frac->ileprzekszt);
 nx=frac->funkcje[p].a*x+
   frac->funkcje[p].b*y+
   frac->funkcje[p].e;
 ny=frac->funkcje[p].c*x+
   frac->funkcje[p].d*y+
   frac->funkcje[p].f;
 x=nx;y=ny;
 ex = xres*x;
 ey = yres-yres*y;
 ((short *)bufor_e->line[ey])[ex] =
  makecol16(255-255*x, 255*y, 100);
 blit(bufor_e, screen, ex, ey, ex, ey, 1, 1);
 i++;
 } while ((!kbhit()) && (i<5000000));
 ...
}
```

W pętli głównej losowany jest numer przekształcenia p i wyliczane są nowe współrzędne punktu: nx i ny. Ponieważ model matematyczny działa w obszarze [0, 1] x [0, 1], przed wyświetleniem punktu na ekranie należy dokonać przeskalowania o stałe xres i yres (rozdzielczość pozioma i pionowa). Pętlę kończy naciśnięcie klawisza bądź przekroczenie pewnej ustalonej liczby punktów.

Na potrzeby programu zdefiniowałem bardzo proste klasy. To element języka C++, z którego udogodnień niewiele dotąd korzystaliśmy (używaliśmy zwykłego C).

```
class przekszt_afiniczne {
 public:
 double a,b,c,d,e,f;
};
class ifs {
 public:
 int ileprzekszt;
 przekszt_afiniczne* funkcje;
 ifs(int ilosc);
 ~ifs();
};
```

Mechanizm klas jest dość wygodny, choć często programiści wolą używać zwykłego C. Dzieje się tak dlatego, że umiejętność efektywnego korzystania z klas jest dość trudna i wymaga niezłej praktyki. Proste przykłady, jakimi częstują nas podręczniki programowania (i ja w tej chwili), są zbyt ubogie, aby korzystać z nich na co dzień. Osoby przegryzające się przez zawiłości klas zawsze powtarzają: "szkoda, że u nich to wygląda tak prosto, kiedy są trzy, cztery klasy, a w praktyce, kiedy liczba klas idzie w setki, program i tak jest na tyle skomplikowany, że korzystanie z klas niewiele pomaga w panowaniu nad nim". Dyskusji nad tym chcę jednak uniknąć: po prostu są sytuacje, w których klasy się przydają, jednak w niczym nie można przesadzać (niektórzy nadgorliwi młodzi programiści po nauczeniu się klas mają przykry zwyczaj pisania wszystkich programów w oparciu o klasy - taka forma szpanu :)).

Klasa przekszt_afiniczne opisuje współczynniki przekształcenia afinicznego. Klasa ifs - układ takich przekształceń. Zwróć uwagę na deklarację:

```
przekszt_afiniczne* funkcje;
```

która oznacza... tablicę przekształceń afinicznych. Jej rozmiar będziemy podawać w konstruktorze:

```
ifs::ifs(int ilosc)
{
 ileprzekszt=ilosc;
 funkcje=new przekszt_afiniczne[ilosc];
}
```

Destruktor zajmie się zwalnianiem pamięci przydzielonej na tablicę przekształceń.

```
ifs::~ifs()
{
 delete[] funkcje;
}
```

Z nowo zdefiniowanej klasy będziemy korzystać deklarując obiekt typu *ifs, np.:

```
ifs* sierp;
```

a potem będziemy wołać konstruktor i wypełniać wartości przekształceń:

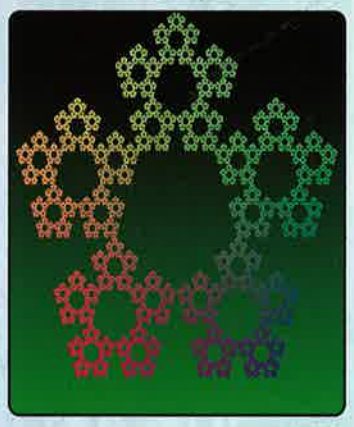
```
sierp=new ifs(3);
sierp->funkcje[0].a=0.5;
sierp->funkcje[0].b=0.0;
sierp->funkcje[0].c=0.0;
...
```

Uff, gdyby aż tyle trzeba było zachodu do wygenerowania trójkąta Sierpińskiego, to ja przepraszam, ale zdaje się, że już ostatnio potrafiliśmy tworzyć go o wiele prościej.

Ha! Dzięki nowej metodzie potrafimy stworzyć DOWOLNY fraktal, jaki tylko da się opisać za pomocą układu przekształceń afinicznych. A jest ich cała masa.

Kilka przykładowych dołączyłem do programu.

Płatek śniegu.



Fraktalny pięciokąt.

Drzewo.

Rekurencja

Szczerze mówiąc, pomimo naprawdę zadziwiających wyników (zwłaszcza drzewo prezentuje się bardzo realistycznie: na kilkanaście pierwszych rzutów oka niezwykle trudno określić, jak działają przekształcenia afiniczne!) efekty działania algorytmu losującego przekształcenie nie podobają mi się. Znaczenie ma tutaj nie tylko dokładność współczynników przekształceń. Słabość wbudowanego generatora liczb losowych objawia się tym, że obrazy mają wyraźne niedoróbki (środek płatka), a niektóre wyglądają tak żałośnie (np. nie przedstawiona na razie na screenach paprotka), że szkoda słów.

Nie znaczy to, że postępowaliśmy źle - tylko trochę celowo zacząłem od prostszego algorytmu. Okazuje się bowiem, że do generowania fraktali można zaprząc mechanizm rekurencji. Zamiast w każdym kroku losować przekształcenie, za pomocą rekurencji wygenerujemy WSZYSTKIE możliwe sekwencje kolejności przekształceń.

```
int FracRek(ifs* frac, int fLev, float x, float y)
{
 int i, ex, ey, res;
 float nx, ny;

 if (kbhit()) return(1); //0
 if (fLev>rekLev) return(0);

 for (i=0; i<frac->ileprzekszt; i++) // 1
 {
  nx=frac->funkcje[i].a*x+ //2
   frac->funkcje[i].b*y+
   frac->funkcje[i].e;
  ny=frac->funkcje[i].c*x+
   frac->funkcje[i].d*y+
   frac->funkcje[i].f;

  ex = xres*nx;
  ey = yres-yres*ny;

  ((short *)bufor_e->line[ey])[ex] =
  makecol16(255-255*nx, 255*ny, 0);
  blit(bufor_e, screen, ex, ey, ex, ey, 1, 1);

  res = FracRek(frac, fLev+1, nx, ny); //3
  if (res) return(1);
 }
 return(0);
}
```

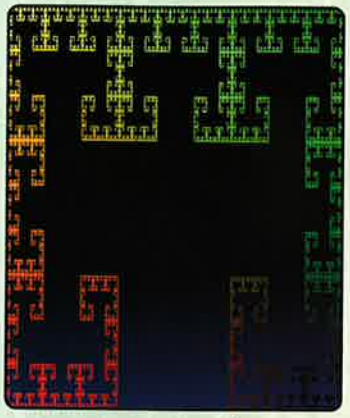
W pętli (1) przebiegamy kolejne przekształcenia, których używamy do wyliczenia nowych współrzędnych punktu (2). Teraz następuje ów trik: funkcja wywołuje SAMĄ SIEBIE, ale z nowymi współrzędnymi punktu! Należy jeszcze tylko zadbać o to, aby rekurencja miała kiedyś szansę się zakończyć. U nas dzieje się to, kiedy funkcja wywoła siebie więcej razy niż pewna ustalona liczba albo kiedy użytkownik naciśnie klawisz (0). Mechanizm rekurencji zapewnia nam przejście wszystkich "dróg" przez kolejność przekształceń. Na przykład dla 3 przekształceń i 3 poziomów zagłębień otrzymalibyśmy następujące sekwencje:

Płatek śniegu - rekurencyjnie. Zwróć uwagę na dokładniejszy środek.

Paprotka Barnsleya.

1-1-1, 1-1-2, 1-1-3, 1-2-1, 1-2-2, 1-2-3, 1-3-1, ..., 2-1-1, 2-1-2, ..., 3-1-1, ..., 3-3-3

Efekt jest o niebo lepszy. Wszystkie fraktale wyglądają teraz pełniej i warte są tego, aby je zaprezentować.



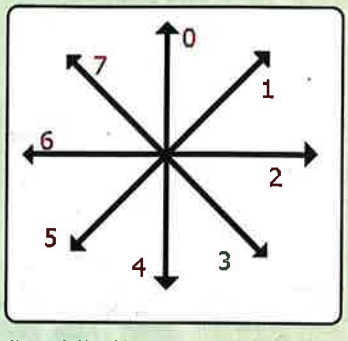
Labirytnt Cantora.

Prawdopodobieństwa

Tak naprawdę, to najlepsze efekty wizualne (brak niedorobek) uzyskać można w jeszcze inny sposób. Otóż należy z każdym przekształceniem związać prawdopodobieństwo, z jakim powinniśmy je losować. Gdyby w ten sposób zmodyfikować losowanie przekształceń dla trójkąta Sierpińskiego, efekty mogłyby być kiepskie (na przykład losowanie pierwszego przekształcenia z prawdopodobieństwem 0.5, a pozostałych z prawdopodobieństwem 0,25). Jednak dla innych fraktali (np. dla paprotki Barnsleya) zabieg taki ma kolosalne znaczenie. Dokładne wartości prawdopodobieństw można znaleźć w różnych książkach dotyczących fraktali. Implementacją tej techniki nie będziemy się zajmować.

Prosty automat komórkowy

Nasza zabawa z fraktalami dopiero się zaczyna. Istnieje bowiem cała klasa symulacji numerycznych, które w wyniku dają obrazy charakteryzujące się jakimś stopniem uporządkowania. Kiedyś trochę eksperymentowałem z automatami komórkowymi i sądzę, że jest tutaj jeszcze bardzo dużo do zrobienia.
Idea jest dość prosta: po ekranie porusza się robaczek wielkości jednego piksela. Jego położenie opisane jest trzeba liczbami: współrzędnymi x i y oraz kierunkiem "patrzenia" (nazwanym w programie azymutem - to taki logopochodny parametr).



Numeracja kierunków automatu.

Automat, aby pracować, potrzebuje jeszcze tablicy przejść. Chodzi o to, że w każdym kroku automat będzie:

* przesuwał się o jeden punkt w kierunku wyznaczonym przez azymut (1),
* sprawdzał, jaki kolor znajduje się w nowym punkcie (2),
* pobierał z tablicy przejść nowy azymut, uzależniony od koloru i starego azymutu (3),
* rozjaśniał punkt, w którym stoi (4).

```
 while (!kbhit())
 {
 switch(azymut) { // 1
  case 0 : y-=1;break;
  case 4 : y-=1;x+=1;break;
  case 1 : x+=1;break;
  case 5 : x+=1;y+=1;break;
  case 2 : y+=1;break;
  case 6 : y+=1;x-=1;break;
  case 3 : x-=1;break;
  case 7 : x-=1;y-=1;break;
 }
 if (x<0) x=639;
 if (x>639) x=0;
 if (y<0) y=479;
 if (y>479) y=0;
  r=getr32( ((int *)bufor_e->
line[y])[x] ); // 2

  azymut = ta[r][azymut]; // 3

  ((int *)bufor_e->line[y])[x] =
makecol32(r+1, r+1, r+1); // 4

  blit(bufor_e, screen, x, y, x, y, 1, 1);
 }
```

To postępowanie zapewni nam powstawanie jakichś kształtów, uzależnionych zapewne od tablicy przejść. No właśnie. Muszę przyznać, że zadziwia mnie ich różnorodność. Można bardzo długo patrzeć na coraz to nowe struktury, jakie się pojawiają na ekranie. Interesuje mnie, czy klasa obrazów generowanych przez taki automat da się jakoś scharakteryzować? Być może dałoby się w ten sposób kompresować obrazy? Zapisywałoby się rozdzielczość obrazu, tablicę przejść automatu i liczbę kroków potrzebnych do wygenerowania jakiegoś kształtu. Niestety, chyba nie otrzymamy w ten sposób np. zdjęcia czyjejś twarzy (choć należałoby to zbadać), ale widać, że pomysł jest ciekawy i wart uwagi.

Proponuję teraz przyjrzeć się kilku obrazom. Tablice przejść wygenerowano tak jak poniżej. Tablica przejść indeksowana jest podwójnie: numerem koloru, jaki widzi automat (0 do 255), i numerem azymutu (0 do 7). Dlatego też wartości w tablicy przejść są brane modulo 8.

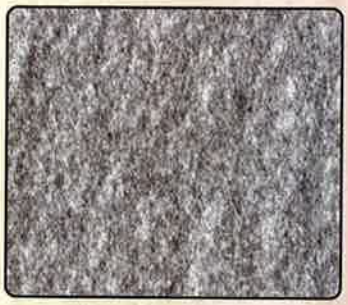
```
for (i=0; i<256; i++)
  for (j=0; j<8; j++)
//   ta[i][j]=rand()%8;
//   ta[i][j]=(255*(int)sqrt(i+j))%8;
```

Umówmy się, że pierwszy wariant nazywać będziemy automatem "losowym", a drugi "pierwiastkowym". Fascynuje mnie całkowicie odmienna struktura obrazów będących wynikami działania tych automatów. Niezłych wrażeń dostarcza śledzenie pracy automatu, który niczym niestrudzony malarz przekształca obraz według swoich reguł. O ile obrazy "losowego" automatu mają strukturę "plazmopodobną", to obrazy automatu "pierwiastkowego" przypominają raczej postrzępione zbocza gór.

Chaos deterministyczny określa zjawisko tworzące z przypadkowego wyboru uporządkowane struktury; tu użyłbym raczej określenia "determinizm chaotyczny". Automat jest bowiem zdefiniowany ściśle, natomiast efekty jego działania wyglądają na zupełnie nieprzewidywalne.

Pytam jeszcze raz: czy istnieją jeszcze jakieś ciekawe klasy obrazów tworzonych przez takie automaty? Nie wiem i pozostawiam to jako otwarty problem badawczy dla niestrudzonych czytelników. Czekam na ciekawe propozycje (na przykład screeny).

Plazmoidalna struktura automatu "losowego".



Plazdmoid kilka chwil później.

Struktura automatu "pierwiastkowego"...

... jest zupełnie inna.

Następnym razem zbiory Julii i Mandelbrota. □

Słowniczek:

automat - obiekt, który potrafi zachowywać się tak jak zdefiniowano w tzw. tablicy przejść. Na przykład będąc w stanie 5 (u nas azymut) i napotykając daną 120 (u nas kolor), automat przechodzi w stan 7 i zamienia kolor na 121.

rekurencja - technika programistyczna polegająca na wielokrotnym wywoływaniu funkcji z wewnątrz niej samej. Dobrze użyta pozwala znacznie uprościć zapis algorytmu, ale nadaje się do rozwiązywania tylko wybranych problemów.

Nie taki diabeł straszny, jak go malują

czyli modułu GRAPH część druga

PolarX & Raziel (Blue East Software)

"Three Rings for the Elven-kings under the sky,
Seven for Dwarf Lords in their halls of stone,
Nine for the Mortal Men doomed to die,
One Ring for the Dark Lord on his dark throne
In the land of Mordor, where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the land of Mordor, where the Shadows lie."

J.R.R. Tolkien, "Lord of the Rings"

To musiało się stać! To był nieuniknione! Tylko czemu tak późno? Tego niestety nie możemy pojąć. W każdym razie już jest po wszystkim. Hobbit i Trylogia zostały przez nas (WYŻSZY & NIŻSZY) pożarte i chcemy więcej! Teraz już się pewnie domyślacie, dlaczego zamiast wstępu pojawił się wiersz o pierścieniach. Ludziska, ta KSIĄŻKA rządzi. Jeśli ktoś jeszcze jej nie przeczytał, niech co sił w nogach biegnie do biblioteki czy księgarni i naprawi swój grzech, bo nie przeczytać jej to grzech najgorszy. Uffffff... Teraz z czystym sumieniem możemy się zabrać do pisania kolejnego odcinka kursu...

... a w nim, zgodnie z obietnicą, ciąg dalszy trybu graficznego. Konkretnie chcemy wam przybliżyć procedury dotyczące tekstu. To w pierwszej części artykułu, w drugiej natomiast postaramy się napisać pewien ciekawy program. No, ale po kolei.

- **outtext(tekst)** - jest pierwszą procedurą, o której należy wspomnieć przy omawianiu funkcji i procedur tekstowych. Powoduje ona wypisanie podanego przez nas tekstu w miejscu bieżącego położenia wskaźnika ekranu. Coś jak write w trybie tekstowym.

- **outtextxy(x,y,tekst)** - podobnie jak powyższa procedura, tak i ta powoduje wypisanie tekstu na ekranie monitora. Z tą różnicą, że pojawi się on w miejscu przez nas wskazanym (x,y).

- **settextstyle**(rodzaj pisma, ustawienie, rozmiar) - procedura ta służy do zmiany rodzaju pisma (0-10), jego ustawienia (pionowe - vertdir czy poziome - horizdir) oraz rozmiaru (1-10). Dobra, teraz przydałby się program prezentujący poznane dotychczas procedury. Oto i on.

```
program program093;
 uses graph,crt;
 var i,sterownik,tryb:integer;

procedure inicjacja;
 begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
 end;

procedure pismo;
 begin
 for i:=0 to 10 do
  begin
   settextstyle(i,horizdir,4);
   outtextxy(100,i*40,'CD-Action');
  end;
 end;

begin
 inicjacja;
 pismo;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

- **settextjustify**(poziom,pion) - procedura ta służy do justowania tekstu względem położenia wskaźnika ekranu. I tak pod zmienną "poziom" możemy podstawiać wartości: righttext, centertext, lefttext, natomiast pod zmienną "pion" - bottomtext, centertext, toptext. Zresztą zerknijcie na poniższy program.

```
program program094;
 uses graph,crt;
 var i,j,sterownik,tryb:integer;

procedure inicjacja;
 begin
 detectgraph(sterownik,tryb);
 initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
 end;

procedure justowanie;
 begin
 settextjustify(lefttext,bottomtext);
 outtextxy(160,100,'lefttext bottomtext');
 settextjustify(lefttext,centertext);
 outtextxy(340,100,'lefttext centertext');
 settextjustify(lefttext,toptext);
 outtextxy(520,100,'lefttext toptext');
 settextjustify(centertext,bottomtext);
 outtextxy(160,200,'centertext bottomtext');
 settextjustify(centertext,centertext);
 outtextxy(340,200,'centertext centertext');
 settextjustify(centertext,toptext);
 outtextxy(520,200,'centertext toptext');
 settextjustify(righttext,bottomtext);
 outtextxy(160,300,'righttext bottomtext');
 settextjustify(righttext,centertext);
 outtextxy(340,300,'righttext centertext');
 settextjustify(righttext,toptext);
 outtextxy(520,300,'righttext toptext');
 setcolor(4);
 settextjustify(centertext,centertext);
 for i:=160 to 520 do
  begin
  for j:=100 to 300 do
   begin
    outtextxy(i,j,'.');
    if j<>300 then j:=j+99;
   end;
  if i<>520 then i:=i+179;
 end;
end;

begin
 inicjacja;
 justowanie;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

- **setcolor**(kolor) - procedura ta służy do ustalania koloru tekstu czy linii. Pod zmienną "kolor" podstawiamy wartości z zakresu 0-15.

- **setbkcolor**(kolor) - procedura służy do zmiany koloru tła.

Aby podsumować zdobytą dotychczas wiedzę o module GRAPH, proponujemy Wam napisanie pewnego programu. Pewnie jesteście ciekawi, do czego on będzie służył. Ano, wakacje się już skończyły i trzeba się wziąć do nauki, tak więc i poniższy program będzie miał za zadanie czegoś Was nauczyć. Jeżeli jeszcze dodamy, że dotyczył on będzie zagadnień matematycznych, to wprost nie potrafimy sobie wyobrazić miny, jaka właśnie się pojawia na waszych twarzach. Jednak nie załamujcie się - "nie taki diabeł straszny, jak go malują":). Zabierajmy się do malowania.

Program, o którym była mowa w powyższym akapicie, będzie potrafił narysować wykres funkcji sinus oraz cosinus. Jednak to nie wszystko - będzie również umiał wykonać wiele przekształceń wykresu funkcji podstawowej y = sinx czy y = cosx. A wszystko to dzięki szeregowi dodatkowych zmiennych. Wzór funkcji gotowej do przekształceń będzie wyglądał tak: y = (a*sin(bx+c))+d, gdzie zmienna a odpowiada za rozciąganie lub zwężanie wykresu w pionie, zmienna b spowoduje zmianę okresu funkcji, a zmienne b i c przesuną wykres funkcji o wektor [-c, d]. Dosyć tłumaczenia, zabieramy się do tworzenia:).

Zaczniemy od stworzenia "środowiska" dla naszego wykresu, czyli osi współrzędnych.

```
program program095;
 uses crt,graph;
 var sterownik,tryb:integer;
  i:integer;

procedure init;
 begin
 sterownik:=9;
 tryb:=2;
 initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi');
 end;


procedure wykres;
 begin
 for i:=0 to 639 do begin putpixel(i,179,7); i:=i+3;
end;
 for i:=0 to 639 do begin putpixel(i,299,7); i:=i+3;
end;
 setcolor(8);
 line(0,0,639,0);
 line(0,479,639,479);
 line(0,0,0,479);
 line(639,0,639,479);
 setcolor(15);
 line(319,0,319,479);
 line(0,239,639,239);
 outtextxy(322,244,'0');
 outtextxy(385,244,chr(20));
 outtextxy(395,244,'/2');
 outtextxy(475,244,chr(20));
 outtextxy(548,244,'3/2');
 outtextxy(573,244,chr(20));
 outtextxy(620,244,'2');
 outtextxy(630,244,chr(20));
 outtextxy(217,244,'-');
 outtextxy(225,244,chr(20));
 outtextxy(235,244,'/2');
 outtextxy(147,244,'-');
 outtextxy(155,244,chr(20));
 outtextxy(60,244,'-3/2');
 outtextxy(95,244,chr(20));
 outtextxy(2,244,'-2');
 outtextxy(20,244,chr(20));
 outtextxy(329,179,'1');
 outtextxy(328,299,'-1');
 setcolor(15);
 line(79,236,79,242);
 line(159,236,159,242);
 line(239,236,239,242);
 line(319,236,319,242);
 line(399,236,399,242);
 line(479,236,479,242);
 line(559,236,559,242);
 line(316,179,322,179);
 line(316,299,322,299);
 setcolor(15);
 outtextxy(316,0,'^');
 outtextxy(632,236,'>');
 outtextxy(326,0,'Y');
 outtextxy(632,227,'X');
 end;

begin
 clrscr;
 init;
 wykres;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

Objaśnienie:
Chyba raczej niepotrzebne, no nie :)? No, może jedno maciupeńkie: chr(20) to po prostu kod ASCII, pod którym kryje się liczba pi.

Kolejny program rozbudujemy tak, że będzie potrafił narysować wykresy funkcji podstawowych y = sinx oraz y = cosx, a stąd już niewielki krok do upragnionego finału.

```
program program096;
 uses crt,graph;
 var sterownik,tryb:integer;
  xl,yl,i,wyb,y:integer;
  x,a,b,c,d:real;

procedure init;
 begin
 sterownik:=9;
 tryb:=2;
 initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi');
 end;

procedure wykres;
 begin
 for i:=0 to 639 do begin putpixel(i,179,7); i:=i+3;
end;
 for i:=0 to 639 do begin putpixel(i,299,7); i:=i+3;
end;
 setcolor(8);
 line(0,0,639,0);
 line(0,479,639,479);
 line(0,0,0,479);
 line(639,0,639,479);
 setcolor(15);
 line(319,0,319,479);
 line(0,239,639,239);
 outtextxy(322,244,'0');
 outtextxy(385,244,chr(20));
 outtextxy(395,244,'/2');
 outtextxy(475,244,chr(20));
 outtextxy(548,244,'3/2');
 outtextxy(573,244,chr(20));
 outtextxy(620,244,'2');
 outtextxy(630,244,chr(20));
 outtextxy(217,244,'-');
 outtextxy(225,244,chr(20));
 outtextxy(235,244,'/2');
 outtextxy(147,244,'-');
 outtextxy(155,244,chr(20));
 outtextxy(60,244,'-3/2');
 outtextxy(95,244,chr(20));
 outtextxy(2,244,'-2');
 outtextxy(20,244,chr(20));
 outtextxy(329,179,'1');
 outtextxy(328,299,'-1');
 setcolor(15);
 line(79,236,79,242);
 line(159,236,159,242);
 line(239,236,239,242);
 line(319,236,319,242);
 line(399,236,399,242);
 line(479,236,479,242);
 line(559,236,559,242);
 line(316,179,322,179);
 line(316,299,322,299);
 setcolor(15);
 outtextxy(316,0,'^');
 outtextxy(632,236,'>');
 outtextxy(326,0,'Y');
 outtextxy(632,227,'X');
 end;

procedure sinus1;
 begin
 moveto(0,239);
 setcolor(4);
 for i:=1 to 638 do
  begin
```

```
  x:=(i*pi)/180;
  y:=round(-60*sin(x*1.126));
  if i<>1 then line(xl,yl,i,y+239);
  xl:=i;
  yl:=y+239;
  end;
 end;

procedure cosinus1;
 begin
 moveto(0,239);
 setcolor(14);
 for i:=1 to 638 do
  begin
  x:=(i*pi)/180;
  y:=round(-60*cos(x*1.126));
  if i<>1 then line(xl,yl,i,y+239);
  xl:=i;
  yl:=y+239;
  end;
 end;

begin
 clrscr;
 init;
 wykres;
 sinus1;
 cosinus1;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

Objaśnienie:
Aby zrozumieć powyższy program (a konkretnie procedury sinus1 i cosinus1), należy pojąć mechanizm jego działania, dlatego też go wyjaśniamy. Program oblicza współrzędne punktu, który jest częścią wykresu funkcji y = sinx, za pomocą zdefiniowanej w Pascalu funkcji sin bądź cos. Dzięki temu uzyskujemy 638 punktów. Następnie łączymy kolejne punkty, korzystając z procedury line. Oczywiście wszystko dzieje się na bieżąco, nie używamy tablic. Zapewne ciekawią was również współczynniki -60 czy 1.126. Otóż istnieją one po to, aby odpowiednio umiejscowić wykres na ekranie. Jak wiadomo, piksele liczymy od lewego górnego rogu (0,0), a nie - jak byśmy chcieli - od środka. Stąd ten zabieg.

Kolejny program będzie zwieńczeniem naszych wysiłków. Oprócz rysowania wykresów funkcji podstawowych będzie je dodatkowo odpowiednio modyfikował zgodnie z naszym życzeniem.

```
program program097;
 uses crt,graph;
 var sterownik,tryb:integer;
  xl,yl,i,wyb,y:integer;
  x,a,b,c,d:real;

procedure init;
 begin
 sterownik:=9;
 tryb:=2;
 initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi');
 end;

procedure dane;
 begin
 clrscr;
   if wyb=1 then writeln('Postać funkcji
y=(a*sin(bx+c))+d') else
 writeln('Postać funkcji y=(a*cos(bx+c))+d');
 writeln;
 write('Podaj a: ');readln(a);
 write('Podaj b: ');readln(b);
 write('Podaj c: ');readln(c);
 write('Podaj d: ');readln(d);
 end;

procedure legendsin;
 begin
 setcolor(4);
 outtextxy(10,420,'Funkcja sinus pierwotna.');
 setcolor(12);
 outtextxy(10,430,'Funkcja sinus przekształcona.');
 end;

procedure legendcos;
 begin
 setcolor(14);
 outtextxy(10,400,'Funkcja cosinus pierwotna.');
 setcolor(10);
 outtextxy(10,410,'Funkcja cosinus przekształcona.');
 end;

procedure wykres;
 begin
 for i:=0 to 639 do begin putpixel(i,179,7); i:=i+3;
end;
 for i:=0 to 639 do begin putpixel(i,299,7); i:=i+3;
end;
 setcolor(8);
 line(0,0,639,0);
 line(0,479,639,479);
 line(0,0,0,479);
 line(639,0,639,479);
 setcolor(15);
 line(319,0,319,479);
 line(0,239,639,239);
 outtextxy(322,244,'0');
 outtextxy(385,244,chr(20));
 outtextxy(395,244,'/2');
 outtextxy(475,244,chr(20));
 outtextxy(548,244,'3/2');
 outtextxy(573,244,chr(20));
 outtextxy(620,244,'2');
 outtextxy(630,244,chr(20));
 outtextxy(217,244,'-');
 outtextxy(225,244,chr(20));
 outtextxy(235,244,'/2');
 outtextxy(147,244,'-');
 outtextxy(155,244,chr(20));
 outtextxy(60,244,'-3/2');
 outtextxy(95,244,chr(20));
 outtextxy(2,244,'-2');
 outtextxy(20,244,chr(20));
 outtextxy(329,179,'1');
 outtextxy(328,299,'-1');
 setcolor(15);
 line(79,236,79,242);
 line(159,236,159,242);
 line(239,236,239,242);
 line(319,236,319,242);
 line(399,236,399,242);
 line(479,236,479,242);
 line(559,236,559,242);
 line(316,179,322,179);
 line(316,299,322,299);
 setcolor(15);
 outtextxy(316,0,'^');
 outtextxy(632,236,'>');
 outtextxy(326,0,'Y');
 outtextxy(632,227,'X');
 end;

procedure sinus;
 begin
 moveto(0,239);
 setcolor(12);
 for i:=1 to 640 do
  begin
  x:=(i*pi)/180;
    y:=round(-60*a*sin((x*b*1.126+c*60))+d*(-
60));
  if i<>1 then line(xl,yl,i,y+239);
  xl:=i;
  yl:=y+239;
  end;
 end;

procedure sinus1;
 begin
 moveto(0,239);
 setcolor(4);
 for i:=1 to 640 do
  begin
  x:=(i*pi)/180;
  y:=round(-60*sin(x*1.126));
  if i<>1 then line(xl,yl,i,y+239);
  xl:=i;
  yl:=y+239;
  end;
 end;

procedure cosinus;
 begin
 moveto(0,239);
 setcolor(2);
 for i:=1 to 640 do
  begin
  x:=(i*pi)/180;
  y:=round((-60*a*cos((x*b+c)*1.126))+d*(-60));
  if i<>1 then line(xl,yl,i,y+239);
  xl:=i;
  yl:=y+239;
  end;
 end;

procedure cosinus1;
 begin
 moveto(0,239);
 setcolor(14);
 for i:=1 to 640 do
  begin
  x:=(i*pi)/180;
  y:=round(-60*cos(x*1.126));
  if i<>1 then line(xl,yl,i,y+239);
  xl:=i;
  yl:=y+239;
  end;

 end;

procedure wybor;
 begin
 writeln;
 writeln('Wybierz interesującą Cię f-cję trygonome-
tryczną :');
 writeln('1 - sinus. ');
 writeln('2 - cosinus. ');
 write('Twój wybór: ');
 readln(wyb);
 dane;
 init;
 setbkcolor(0);
 wykres;
 if wyb=1 then
  begin
  sinus;
  sinus1;
  legendsin;
  end;
 if wyb=2 then
  begin
  cosinus;
  cosinus1;
  legendcos;
  end;
 end;

begin
 clrscr;
 wybor;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

Objaśnienie:
W porównaniu z poprzednim programem ten został nieco uporządkowany. Dodano menu, dzięki któremu sami możemy wybrać interesującą nas funkcję i określić wartości dla konkretnych parametrów. Co więcej? Jeżeli uważnie czytaliście objaśnienie programu 000, to powyższy powinien być dla Was zupełnie jasny.

I to już na dzisiaj wszystko, co chcieliśmy Wam przekazać. Jednak to jeszcze nie koniec trybu graficznego, oj nie. A zresztą przekonacie się sami za miesiąc.

ZADANIE DOMOWE

Chcecie się upewnić, że naprawdę zrozumieliście program o funkcjach sinus i cosinus? W porządku. Dodajcie do niego funkcje tangens i cotangens. Jeśli uda się Wam ta sztuka, możecie być pewni, że zrozumieliście.

Grafika - swoją drogą, ale na listy też się musi znaleźć kawałek miejsca :). Zapraszamy więc do lektury tego, co nadesłali do nas czytelnicy (czyli Wy! :)) w przeciągu ostatniego miesiąca...

Hej! Kącik Pascala jest bardzo fajny, ale my wiemy już "trochę" więcej niż jest w kursie napisane. Jakbyście mogli zrobić coś takiego, że jedna strona jest dla beginners, a druga dla bardziej zaawansowanych. (...) Z góry big thx.

TiM

ODP. *Heh, takie rozwiązanie nie ma tutaj większego sensu. Dlaczego? Ponieważ wtedy żadna ze stron nie byłaby zadowolona z ilości nowej wiedzy pascalowej. Poza tym nasz kurs jest DL POCZĄTKUJĄCYCH. Ponadto to, co piszemy dziś, może Ci się wydać banałem, lecz z każdą kolejną lekcją podnosimy "poprzeczkę", a co za tym idzie każdy powinien wkrótce znaleźć tu coś dla siebie... :).*

Kolejny liścik...

Witam! Mam do was 3 sprawy:
1. Jak podstawić wynik losowania pod zmienną (np. do wykorzystania w grze planszowej)?
2. Jak i gdzie można określić, że zmienna typu INTEGER będzie z przedziału np. od 2 do 34 (chociażby do punktu pierwszego)?
3. Dajcie w Bonus1\pascal więcej programów Extra i błagam - dawajcie je też w postaci pliku *.pas!

cRaz New_R

ODP: *d 1. Wystarczy wklepać do swojego programu poniższe dwie linijki...:*

```
randomize;
losowanie:=(random(35));
```

d 2. ...a następnie zmodyfikować je do następującej postaci:

```
repeat
 randomize;
 losowanie:=(random(35));
until losowanie>1;
```

I gotowe... :).

*d 3. Raczej nie zanosi się na to, żeby objętość Extra za bardzo się zwiększyła, a to z prostego powodu: mamy ograniczoną ilość miejsca na CD. Co do drugiej części Twojego pytania - po prostu nie zawsze posiadamy pliki *.pas.*

Następny zestaw pytań...

Hi!... (wazelina - dop. MY)..., ale przejdę do rzeczy:
1. Czy jeśli chcę Wam przesłać program, muszę dawać kod źródłowy czy wystarczy skompilowana wersja?
2. Kiedyś wspominaliście, że dostajecie programy do poprawienia. Może dalibyście parę na cedeku, to byłoby co robić po wykonaniu zadania domowego?
3. Czy konkurs, który dotyczył napisania programu, powtórzy się z trybem graficznym?
4. Jakie książki byście polecili dla osoby, która próbowała kiedyś kupić coś porządnego, ale wszystko, co znalazła, to wciąż te same wiadomości, które ona już opanowała?
5. Czy możecie dać ciut więcej konkursów (z nagrodami of course :-))?

Bartłomiej

ODP: *d 1. Teoretycznie źródła nie są nam potrzebne, są jednak milej widziane niż egzeki (*.exe), a to dlatego, że... Po pierwsze - w *.exe częściej goszczą wirusy. Po drugie - w przypadku plików *.pas mamy możliwość "zaglądnięcia w źródło", a co za tym idzie "wiemy, co bierzemy". Chyba to jest jasne :). Swoją drogą, egzeki są wygodniejsze. No, ale "coś za coś", co nie?*

*d 2. Ehhh... (Raziela zatkało - taki dobry pomysł!) W takim razie apelujemy - jeśli macie, Drodzy Czytelnicy, jakieś programiki z błędami, których nie jesteście w stanie sami usunąć - prześlijcie je do nas (nie więcej niż 1-2 programiki jednorazowo), a postaramy się wrzucić je na CD-romka :), abyście mieli co robić przez czas oczekiwania na next odcinek :). I uwaga - wraz z błędnym programikiem (przyjmujemy tylko *.pasy!) prześlijcie do nas krótki opis owego błędu (*.txt) i Wasz adres e-mail, aby poprawiający wiedzieli, gdzie odesłać poprawioną pracę. W takim wypadku obydwie strony powinny być zadowolone :).*

d 3. Nie mówimy "tak" ani też stanowczego "nie" - po prostu sami jeszcze nie wiemy :).

d 4. Gorąco polecamy książkę . Marciniaka "Turbo Pascal 7.0". Według nas jest to najlepsza książka poświęcona Pascalowi. Szczerze mówiąc, to sami niekiedy do niej zaglądamy przygotowując dla Was kolejny odcinek kursu Pascala :).

d 5. Hehm, jak będziesz fundatorem tych nagród, to jak najbardziej :). Poza tym patrz pkt 3 :).

I ostatni już list:

Zajmuję się programowaniem od ok. 4-5 lat (Pascal) i często szukałem informacji na ten temat. Wynikiem moich miesięcznych poszukiwań jest FPC (www.freepascal.org), całkowicie darmowy kompilator Pascala. Właśnie skończyła się jego faza developerska (wersje poniżej 1.0). (...) Jest dostępny w wielu wersjach na różne platformy (np. wiertnicze ;)), a ściślej - są wersje dla DOS-a (GO32v1, v2, EMX), Winzgrozy, Linuksa, Amigi itp. Transfer na stronce jest dość szybki (...). Szczególnie polecam unity takie jak np. GraphiX, które tam są. (...) Pozdrówka.

Chudszy

Niom i kolejna kopalnia perełek. Jak widzicie, jest tam nie tylko free compiler, lecz także całkiem pokaźny arsenał unitów wszelkiego rodzaju. Zaglądnijcie tam, a na pewno znajdziecie coś dla siebie :).

I to już koniec listów i... artykułu :(. Za miesiąc ogłosimy wyniki naszego minikonkursiku i przedstawimy Wam nasze plany dotyczące przyszłości kącika w Internecie. No ale teraz musimy się już pożegnać :(. No więc... do następnego raza! :).

PS. Przypominamy, że możecie słać do nas listy (na adres redakcji, z dopiskiem NA KOPERCIE: "Program Pascal"), a także maile (pascal@silvershark.com.pl). Na wszystkie Wasze pytania postaramy się odpowiedzieć.

PS2. Jeżeli pragniecie pogłębić swoją wiedzę o Pascalu, to sięgnijcie po książkę Andrzeja Marciniaka "Turbo Pascal 7.0". Jest dosyć droga, lecz naprawdę warta swojej ceny. Zdaniem wielu osób "z branży" i naszym, najlepsza książka do nauki programowania w TP 7.0. Gorąco polecamy. □

SCENA KOMPUTEROWA

Takeover :)

(historia trochę zmyślona)

Korzystajac z faktu, że Smuggler pojechał na wakacje, przejąłem kącik :). Najgorsze jest to, że wcale się o niego nie upomniał, kiedy wrócił, i wpadłem jak śliwka w kompot. Nic to. Zakasałem rękawy i wziąłem się do dzieła.

Co będzie? Oj, mam trochę pomysłów. Już można zauważyć zmianę na plytce. I tu mała prośba. Jak ktoś ma jakiś ciekawy pomysł na kącik lub chce napisać arta, to jestem bardzo za. Pierwszeństwo mają aktywni scenowcy. Ślijcie na adres tiges@silvershark.com.pl. Będę jednak przeprowadzał ostrą selekcję (co nie znaczy, że będę unikał kontrowersyjnych tematów).

Czego nie będzie. Nie będzie kącika "kocham cda, nie kocham cda" i tym podobnych, a także porad typu jak "fakować stampy", dyskusji o "friendshipie". Po prostu jest za mało miejsca i jak ktoś musi coś takiego napisać, to proponuję magi scenowe.

No to zaczynam i proszę mi życzyć powodzenia.

Przemysław Ostrowski aka Tiges

Mod Plug Tracker - recenzja

Słuchając po raz setny "Drift" Singera, pomyślałem, że można by sklecić jakiś art, np. do naszego kochanego kącika Sceny Komputerowej w CD-Action =]. Tak, tylko o czym? Hmmm... Na scenie działam od pięciu lat, głównie jako muzyk. W mojej skromnej karierze do wydłubywania nutek używałem początkowo czterokanałowego Scream Trackera, później był Impulse Tracker, aktualnie pracuję na Mod Plug Trackerze, którego mam zamiar zrecenzować i opisać zarazem w niniejszym artykule. Jednak zanim do tego przejdę opowiem, co to się ostatnio działo, m.in. na ostatnim Horizon'ie 2k jeśli chodzi o tajemnicze modki w formacie .IT, pisane oczywiście na Impulse Trackerze (lub innych trackerach, działających na tym formacie, także mpt). Mimo, że niektóre były lepsze od utworów w, jak to mówią "fachowcy", najlepszym formacie trackerowym .XM, nie przeszły selekcji, lub nawet nie zostały puszczone! Tak, nie mylę się. Do tego dołączyła się mimo wszystko nieperfekcyjna organizacja party, co potwierdzały późniejsze skargi scenowców [trochę naciągana teoria :)-tiges]. Ostatnio w przerwach siedziałem sobie na naszym rodzimym kanale scenowym - #polishscene. Złapałem akurat Skutera. Nie pamiętam dokładnie tej rozmowy, w każdym razie wywnioskowałem, że po stworzeniu modka w Impulse Trackerze, koleś konwertuje go na xmka, stroi instrumenty, itd.. Ja się więc pytam: a po co? A on odpowiada, że format fast trackera jest bardziej znany i lepszy i potwierdza jeszcze to co mówiłem na początku - na hrz "itkowe dzieła" były dosłownie pomijane. Z tym pierwszym się jednak nie do końca zgadzam - może i jest popularniejszy, ale czy lepszy? Tutaj wchodzą w grę także stereotypy, ale jeśli np. fast tracker ma maksymalnie 32 kanały, a it dwa razy więcej, to nie wiem co o tym myśleć... Dobrze, to tyle wstępu. Omówmy, jak nie kłamać, następcę "pechowego" Impulse Trackera - Mod Plug Trackera. Po pierwsze powiem dlaczego warto o nim wspomnieć na łamach Cda i czym się różni od innych z tej rodziny programów. Jak wiadomo około 90% istniejących trackerów działa pod środowiskiem DOS, które w ostatnich latach wypierane jest przez nie lubianego raczej dla scenowców Windows, czyli popularnie mówiąc windę, wincrash, itp. Nie ma tu miejsca na filozofię czy Bill jest oke, czy nie. Jednak warto powiedzieć, że jak i Win to i dobra obsługa MIDI, wielozadaniowość (co muzykom może być przydatne, uruchamiasz sobie jednocześnie, trackera, playerka, samplera, audio editora, pasjansa i co tam jeszcze można - jednym słowem masz wszystko pod ręką), kompatybilność z najnowszymi kartami muzycznymi, m.in. Sound Blaster Live!. Jeśli chodzi o np. Live'a to też jest to wielka cecha, bo mimo wielkich trudów nie udało mi się odpalić dołączonego do niego emulatora SB16, dzięki któremu można by mieć dźwięk także w DOSie, ale nie - i pozostał mi Windows. Używam Mod Plug Trackera. Oke... huh... ale się rozgadałem :P. — Program ma status freeware, więc można go za darmo dostać "w łapy" ze strony www.modplug.com. Spakowany zipkiem zajmuje około 500/600 kB, więc nie powinno to przestraszyć nawet posiadaczy kochanego połączenia "tepsy". Po rozpakowaniu "pudełka" uruchamiamy mptrack.exe. Pojawi się nam najbrzydsze logo, jakie widziałem, po czym możemy zaczynać. Tak, tak - wygląda to jak normalna aplikacja z Windowsowym interfejsem. U góry mamy "pływający" (można go wyciągnąć) pasek z najczęściej używanymi funkcjami. Od lewej mamy więc: Nowy, Otwórz, Zapisz, Wytnij, Kopiuj, Wklej, Włączanie i wyłączanie komunikacji z syntezatorem MIDI, Stop (ESC), Graj (F5), Graj od początku (F6). Dalej możemy wybrać środkową oktawę, tempo w BPM (bits per minute), szybkość, konfiguracja, o programie i pomoc, do której prawdę mówiąc nigdy nie zaglądnąłem - świadczy to o łatwości, z jaką poruszamy się w dobrze zaprojektowanym środowisku MPT. Po lewej mamy biały panel do wczytywania sampli / instrumentów. Powinniście tam ujrzeć trzy pozycje: Midi Library, GM.DLS i Instruments Library. Z tego co wiem, to tego pierwszego można użyć do składania biblioteki najbardziej lubianych przez siebie instrumentów i sampli w podanych kategoriach (piano, guitar, pipe...), ale nie używałem tego, bo nie mam żadnych specjalnie ulubionych. Natomiast dwa następne są bardzo użyteczne - GM.DLS to Microsoftowska biblioteka General Midi w oczywiście Microsoftowskim formacie DLS - znajdziesz tu wszystkie instrumenty MIDI i trochę różnych efektów (wiatr, pociąg, itp.), ale niestety jakość ich będzie odpowiadała jakości karty muzycznej, tzn. po wklejeniu do instrumentów będą takie jakie będą, ale nie polecam używania tego na starszych kartkach: jak ktoś ma np. Live'a to działa jak cudo i może stać się głównym źródłem próbek... No i Instrument Library - czyste rippowanie próbek, czyli można wejść do wybranego modka i "poprzerzucać" go do swojego [ale lepiej się pomęczyć i samemu zrobić sample-tiges]. Zachęcam jednak do resamplingu :). Kliknijmy teraz na Nowy (pierwsza od lewej ikonka). Tam gdzie była szarość pojawił nam się panelek. Dodatkowo po prawej doszła pozycja "untitled" - jest tu wszystko co mamy w utworze. Jak widać panel podzielony jest na pięć zakładek - General, Patterns, Samples, Instruments i Comments. W pierwszej z nich możemy ustawić nazwę utworu (song title), format (mod, s3m, xm, it); razem z ilością kanałów i innymi szczegółowymi bzdurkami), inicjalne tempo, szybkość, globalną głośność. Po prawej efekty, które nie nadają się na tworzenie modków choćby na scenowe party, bo działają tylko pod tym programem, ale są świetne, jeśli chcemy finalne dzieło skonwertować na mp3 (mod plug tracker ma wbudowanego encodera umożliwiającego konwertowanie do mp3, jednak trzeba chyba go oddzielnie ściągnąć ze strony) - są to podbicie basu (bass expansion), pogłos (reverb), imitacja głosu przestrzennego na dwóch głośnikach (pro-logic surround), no i graficzny equalizer (EQ). Wszystkie te efekty możemy pokonfigurować w setupie. Dodatkowo mamy do wyboru trzy możliwości jeśli chodzi o resampling - bez resamplingu, liniowy i wysoki-jakościowo. Niżej mamy ustawienia głośności, panowania poszczególnych kanałów. Także wyciszanie (mute) i surround. Druga zakładka, niepomijalna w programach trackerowych - Patterns. Tutaj możecie się przestraszyć - bo nie było chyba trackera z białym tłem na trackach ;)). Na szczęście wszystkie kolory możemy przekonfigurować w ustawieniach programu. I tak - od lewej mamy następujące ikonki: Nowy Track (pojawi nam się na liście), Graj tracka, Graj od początku tracka, Stop, Graj pozycję, Nagrywanie, VU-Meters (będzie podczas odtwarzania pokazywał głośność każdego kanału), Makra (tym się nie bawiłem, ale słyszałem od niektórych ludzi, że to potęga) i edytor akordów (może być przydatne dla tych, którzy nie mieli styku ze szkołą muzyczną, lub po prostu nie potrafią składać akordów). Po oddzielającej linii: Undo, Właściwości tracka, "Rozłuźnij" tracka i "Ściśnij" tracka czy jak się to tam pisze, ale wiadomo, chyba o co chodzi :). Możemy także nadać poszczególnym trackom nazwy, ale nie wiem czy spotka się to z popularnością wśród muzyków, ja przynajmniej tego nie używam; jednak początkującym muzykom, którzy mogą się pogubić, w tym wszystkim może być przydatne. Następna zakładka... Samples. I oczywiście mamy Nowy sampel. Otwórz sampla (wav, xi, its, s3i, smp, pat, aiff, 8svx, raw, snd). Zapisz sampla (tylko wav). Po prawej: Graj, Normalizuj (maksymalizuj głośność sampla do najwyższego wierzchołka amplitudy), Amplify czyli procentowa zmiana głośności, także z fade'ami, Resample - zmiana długości próbki dźwiękowej, Reverse czyli "odwrócenie" próbki do tyłu, i Silence (cisza, oczywiście zaznaczamy wtedy jakiś fragment próbki). Poniższych parametrów nie będę omawiał, bo nie chcę, żeby arty-

kuł miał pięć stron, a na pewno wiecie o co chodzi w tym wszystkim, więc strzelanie nazwami, jak Jan Bielecki w programowaniu, nie ma tu większego sensu - dlatego też opowiem dalej co i jak ogólnie. Następna zakładka Instruments jest podobna do Samples, u dołu mamy narzędzia do edycji envelope'a głośności, paningu (panorama stereofoniczna), pitcha (dostrojenie sampla) i filtra; po prawej "mapa instrumentu" czyli wykorzystane wysokości sampla w instrumencie. Ciekawym parametrem, wartym uwagi jest także CutOff Frequency i Resonance (Filter Q-factor), który umożliwia "zmiękczenie sampla", szczególnie jest przydatny przy analogowcach (na tym można chyba sklecić ładny kawałek goa, ale ja się tam na techno nie znam =]). No i ostatnia zakładka Comments umożliwia komentarz w normalniejszy sposób niż na samplach czy instrumentach. Noo... to już mamy za sobą. Jeśli chodzi o instrumenty i sample to możemy z panelu po lewej przerzucać je na czarne pole znaną metodą drag&drop. Jeszcze omówię z grubsza konfigurację i to będzie chyba tyle. Klikamy więc View/Setup... Po czym widzimy znowu zakładki - jest ich tym razem siedem. W General ustawiamy katalogi i kilka podstawowych funkcji. Następna zakładka Sound Card powinna być konfigurowana na początku w zależności, jaką posiadamy kartę muzyczną i procesor - od tego zależą ustawienia jakości dźwięku. Później - Player. O tym właśnie mówiłem wcześniej - mamy tu konfiguracje efektów, razem z Equalizerem w następnej zakładce (są także predefiniowane style, np. jazz, rock, hall, itd.). Zakładka Keyboard pomaga szczególnie tym, którzy przystosowali się już do swoich wcześniejszych trackerów - można tu wybrać ustawienia klawiatury takie jak w ft2 czy it. Przedostatnia zakładka, czyli kochane kolorki - tutaj wg własnego gustu możemy wybrać w jakim interfejsie chcemy tworzyć hity lub wybrać style ft lub it. Ostatnia zakładka to konfiguracja MIDI. I to właściwie tyle. Tak z grubsza wygląda środowisko, gdzie mogą być tworzone na prawdę świetne produkcje nie gorsze od tych z Fast Trackera, szczególnie, że gdyby porównać te dwa programy, to na prawdę dużo mówi za młodym MPT'kiem (nooo... taki młody to znów już nie jest). Po za tym polecam pobuszować po stronie producenta - www.modplug.com - jest tam masa ciekawych informacji, rzeczy, m.in. linki do stron z samplami (linki linkami, ale od razu polecam także www.samplenet.co.uk - najciekawsza biblioteka jaką widziałem, znajdziesz tam wszystko, w ogóle jest super!), kursy trackerowania i inne. Ok. - kończę, mój e-mail - gex1@go2.pl, narka!

Ps. Moje poczynania w formie mp3 są dostępne na www.mp3.pl - ELEKTRONICZNA / GEX, ale już dawno nie aktualizowałem, zresztą nie mogę, bo wydałe płytkę i nie udostępniam za darmo tego co tam będzie :)).

Ps2. Polecam także inne produkty ModPluga (Player'a i Plugin'a)

Michał Urban, Gex/GSoftware ^ Ado ^ Shape

INFO · INFO · INFO

Autor: Olivier Lapicque
Internet: www.modplug.com
Wymagania minimalne: Pentium 133MHz, 16MB RAM, Windows 9x, NT 3.51 i wyższe, 2000, 16-bitowa karta dźwiękowa z 32-bitowymi sterownikami, Rozdzielczość 800x600
Wymagania rekomendowane: Pentium MMX 166MHz, 32MB RAM, DirectX 5.0, Rozdzielczość 1024x768

8+

Plusy:
- Interfejs
- Konfigurowalność
- Windows
- Obsługa MIDI
- Encoder Mp3
- Wiele innych

Minusy:
- Nie ma się czego czepiać...

INFO · INFO · INFO

Kurs obsługi MS-DOS-a
część 2

Starting MS-DOS...
Himem is testing extendet memory...done.
C:\>

Witam ponownie Scenerów, którym odbieram tę, jakże cenną, stronicę. Proszę o zwrócenie uwagi na walory edukacyjne kursu - będziecie mieli mniej ludzi starających się uruchamiać demka i interka pod Win 95. No, ale zaczynajmy, bo miejsca mało (zachęcam do pisania do Smuggiego w celu rozszerzenia kącika :).

Dziś zajmiemy się podstawowymi komendami MS-DOS-a, bo bez nich programowanie wsadowe to jak Jedi bez Barnaby. Niby coś, a jednak nic. Większość komend ma kilka rodzajów składni (pewnych parametrów nie można podawać razem), więc są one ponumerowane.

1) CD [ścieżka]
2) CD [nazwa katalogu]
3) cd..

Jest to komenda służąca do poruszania się między katalogami. Po prostu otwierasz podany katalog/ścieżkę. Natomiast jeśli wpiszesz "cd..", wejdziesz do katalogu nadrzędnego. A oto objaśnienie parametrów:
[ścieżka] - podajemy tu pełną ścieżkę żądanego katalogu (np. C:\windows\system); używa się tego, jeśli nie chce się grzebać po kolei w katalogach, tylko szybko skoczyć do podanego.
[nazwa katalogu] - jeśli chcesz wejść do podkatalogu (katalogu znajdującego się w bieżącym katalogu :)), to tu właśnie podajesz jego nazwę.

1) DIR [ścieżka] [/p] [nazwa.rozszerzenie]

To polecenie jest używane równie często jak powyższe, jeśli nie częściej. Służy ono mianowicie do wyświetlenia plików oraz katalogów w danym katalogu. Parametry:

[sciezka] - ścieżka, którą chcemy wyświetlić
[nazwa.rozszerzenie] - wyświetla TYLKO pliki o podanej nazwie i rozszerzeniu (tych 3 literkach po kropce). Czyli piszemy np. tak - dir text.txt /s (wyświetli wszystkie pliki o nazwie text.txt w katalogu bieżącym i podkatalogach). Możemy też używać znaków specjalnych - * (gwiazdka) zastępuje dowolny ciąg wyrazów, ? - zastępuje dowolny znak. Dzięki temu możemy zrobić coś takiego - dir *.exe (wyświetlenie wszystkich plików wykonywalnych EXE) albo dir diablo2.* (wyświetlenie wszystkich plików o nazwie diablo2).
[/p] - po dodaniu parametru /p (dir /p), komenda wyświetli zawartość katalogu porcjami, co jeden ekran. Dzięki temu możemy prosto wyświetlić zawartość obszernych katalogów, jak np. Windows.
[/w] - użycie listy rozszerzonej, czyli pliki i katalogi są wyświetlane w czterech kolumnach równocześnie.
[/a:atrybut] - wywala TYLKO pozycje z podanym atrybutem. Jeśli dodamy "-" (minus) przed znak atrybutu, to wyświetlone zostaną wszystkie pozycje nie posiadające tegoż atrybutu (np. dir /a:-d wyświetli wszystko, co NIE JEST katalogiem). Atrybuty to: d - katalogi, a - pliki "archiwalne", r - pliki tylko do odczytu, h - pliki ukryte oraz s - pliki systemowe.
[/o:sortowanie] - wyświetla wszystko odpowiednio posortowane. Możemy również użyć minusa. Jako sortowanie możemy podać: n - według nazwy, e - według rozszerzenia, d - według daty, s - wg rozmiaru, a - wg czasu ostatniego otwarcia, g - najpierw grupowane są katalogi.
[/s] - wyświetla wszystkie pliki w katalogu bieżącym i podkatalogach (radzę nie używać tego przełącznika do wyświetlania wszystkich rodzajów plików (*.*), bo będziecie musieli się zdrowo naklikać :).
[/v] - wszystkie informacje są wyświetlane.
[/4] - data jest pisana jako 4-cyfrowa. DOS 6.22 jest jak widać odporny na Y2K - przynajmniej w teorii :).

1) mkdir [sciezka]
lub
2) mkdir [nazwa]

Co tu dużo mówić. Komenda ta tworzy nowy katalog o podanej nazwie. Parametry:
[sciezka] - podajemy tu dokładną ścieżkę, a na końcu nazwę nowego katalogu, np. "md c:\dos\nowy" utworzy katalog "nowy" w katalogu "c:\dos".
[nazwa] - podajemy nazwę katalogu do utworzenia w bieżącym katalogu.

edit [nazwa_pliku]

Jest to systemowy edytor tekstu. Wprawdzie prosty aż do bólu, ale sam go używam do pisania tegoż kącika :-). A poza tym jest nieoceniony podczas tworzenia plików BAT. Jako [nazwa_pliku] wpisujesz plik, który chcesz edytować (jeśli nie istnieje, to zostanie utworzony).

1) copy [zrodlo] [cel]
Dzięki tej komendzie możemy kopiować pliki. Jako [zrodlo] podstaw nazwę pliku/plików (można, a czasem trzeba używać *), a jako [cel] - miejsce, do którego plik ma być skopiowany (może to być plik lub katalog). Uwaga! Jeśli nie utworzysz katalogu docelowego PRZED kopiowaniem, to pliki zostaną "sklejone" w pliku o nazwie podanej jako [cel].

1) xcopy [zrodlo] [cel]
Ta komenda jest bardzo podobna do powyższej, z tym, że może kopiować katalogi!

1) ren [nazwa] [nowa nazwa]
2) ren [sciezka] [sciezka z nową nazwą]

Zmienia nazwę pliku/katalogu [nazwa] na [nowa nazwa].

move [zrodlo] [cel]
Przenosi katalog lub plik [zrodlo] do sciezki podanej jako [cel]. Przenosi oznacza skopiowanie (upraszczając, bo tak naprawdę to jest inaczej) pliku do nowego miejsca i skasowanie miejsca źródłowego.

1) del [nazwa]
2) del [nazwa katalogu]
Kasuje podany plik lub wszystkie pliki w podanym katalogu bez niszczenia samego katalogu :).

1) rd [sciezka]
2) rd [nazwa katalogu]
Komenda ta usuwa podany katalog, jednak działa TYLKO, jeśli podany katalog jest pusty, tj. nie ma w nim podkatalogów czy plików!

deltree [katalog]
Kasuje podany katalog wraz ze wszystkimi podkatalogami. Uważaj, gdy używasz tego polecenia. Zanim to zrobisz, sprawdź, czy w kasowanym katalogu nie masz ważnych plików - najlepiej komendą "dir /s /p".

1) echo [stan]
lub
2) echo [tekst]
Polecenie ECHO jest jednym z najczęściej używanych poleceń w programowaniu wsadowym. Pierwsza składnia umożliwia wyłączenie wypisywania komend w linii poleceń, tzn. gdy uruchamia się plik wsadowy, to system po kolei wpisuje linijki do linii komend. Aby tego uniknąć, wpisuje się właśnie polecenie echo w składni 1. A oto parametry:
[stan] - jest to stan komendy echo. Możemy tu podać on (komendy nie będą wypisywane) lub off (komendy będą widoczne). Utarło się już, że na początku wpisuje się linijkę @echo off, choć nie jest to regułą.
[tekst] - wpisujemy tekst, który zostanie wyświetlony na monitorze BEZ WZGLĘDU na to, czy wpisaliśmy echo off czy nie. Istnieje jeszcze jedno zastosowanie tejże komendy - dodawanie linijki do pliku, ale o tym w kolejnych odcinkach.

@[komendy]
Tjaaa.. to też komenda :). Jak zauważyliście wpisałem ją przed echo off. Otóż dzięki niej linijka, którą poprzedza, nie zostanie wyświetlona na monitorze, choćby nie wiem co. Jako [komendy] wpisujesz resztę linijki, a wygląda to mniej więcej tak:
@dir c:
Jeśli stworzymy programik wsadowy z tym poleceniem (lub wpiszemy to prosto z linii poleceń), to wyświetli on nam zawartość dysku c: bez pokazywania samej komendy.

Uff... i w tym odcinku na tym byśmy skończyli. Z trudem zmieściliśmy się na tej jednej stronie, ale udało się (chyba). Dlatego jeszcze raz apelujemy o mejlowanie na adres cdaction@silvershark.com.pl w celu pokazania swego pozytywnego nastawienia do kącika! Scenowcy oburzą się pewnie, że nie podałem WSZYSTKICH parametrów. Dałbym, ale zajęłoby to 2 albo 3 razy więcej miejsca. Jeśli jednak potrzebujecie znać te parametry, to wpiszcie w linii poleceń "nazwa_komendy /?" | more" (oczoz bez cudzysłowuw). Dodam tylko, że już od następnego miesiąca zaczynamy programować! No to do zobaczyska.

Jakub Kominiarczuk
Hubert Bartz

Pomocna dłoń

Dziś nietypowo - raz, że tylko na jednej stronie, dwa, że na CD nie znajdziecie tym razem tych anonsów, które nie zmieściły się na łamach CDA. Czemu? Cóż, ja pojechałem na urlop, a ktoś po prostu zapomniał o dograniu na CD tego pliku :(. Mówi się trudno - wrzucimy je (oraz te, które w międzyczasie nadejdą) na CD w kolejnym numerze. Jeszcze raz przepraszamy za tę wtopę.
I jeszcze tylko przypominam, że anonse wysyłane MAILEM wysyłamy na adres: pd@silvershark.com.pl - jest to JEDYNE miejsce, na które wysyłamy ogłoszenia! Od momentu pojawienia się tego numeru CDA anonse wysyłane na cdaction@silvershark.com.pl nie będą publikowane. OK?

MAM PROBLEM!

•Airline Tycoon

Mam oryginalną wersję tej gry. Kiedyś wszystko grało, ale teraz po około 10 minutach gra się wyłącza - pomocy! XXX from Żory

•Claus (demo)

Jestem po teleportacji (tam, gdzie jest ten dom). Wziąłem siekiery, wyważyłem drzwi, zabiłem wszystkie potwory, wziąłem zapałkę i "wizards tome". Podpaliłem zapałkę, napaliłem w piecu. Co dalej? Gram z kodami na god-mode. Diablo z Koszalina

•Croc 1

*Kody do tej gry. Chciałbym wiedzieć, jak je uruchomić. Proszę też o kody do Croca 2. PS. Jeśli ktoś ma problemy z TR4, niech dzwoni do mnie pod następujący numer: (0-22) 771 26 03. Marek z Marek

*Przeszłam jedynie cztery poziomy, bo nie wiem, jak zniszczyć i jak mam walczyć z dużym potworem, który wygląda jak wielki ptak. Próbowałam uderzać go ogonem, ale to nie skutkowało. Nie wiem, co mam robić. Gra jest bardzo fajna, a ja nie mogę w nią długo pograć. Dorota

*Podczas grania zapisywałem stan gry co 2% po każdym level complete. Myślałem, że gra składa się z 100%, ale po 64% (po przejściu Barona Dante) gra skończyła się filmikiem i nie było dalej rundy. Proszę, odpowiedzcie na pytania: 1. Czy są jakieś łatki, dodatkowe levele do gry CROC od 64% do 100%? 2. Po co jest w Options opcja Credits. Kamcio z Kaczyc

•Earth 2140

Instalacja. Wybieram Audiodetekcja i komputer wybiera Sound Blaster Pro. Dalej słyszę muzykę, wybieram Video Color. Dalej zaznaczyłem odtwarzanie muzyki z HD oraz instalację maksymalną. Max zajmuje 113 MB + 72 z muzyki. Daje nam to razem 186 MB. Ja mam 203 MB wolnego miejsca na dysku twardym. Istalacja się rozpoczyna. Bieżący plik to c:\games\earth\setup.ico, bodajże po 13 kawałku nagle widzę: Nie mogę odczytać pliku D:\tracks1.wd... Katalog docelowy to c:\games\earth. Nie wiem, jak to się stało, ale plik się chyba sam wyciął i nazwał się jakoś Win... i jako dalej, wiem, że od 2 do 5 liter. Please pomocy. Mateusz o Opola

Instaluj z CZYSTEGO DOS-a!

•Emergency

Jak przejść 29 misję (tłumy w kwaterze dyplomatycznej).

•Fallout 2

*W Modoc nie mogę podjąć się questu nawiedzonej farmy. Nie wiem, czy to bug w grze czy może czegoś wcześniej nie zrobiłem. Michał z Warszawy

*W Gecko znalazłem fioletową kartkę z emblematem strzałki. Do czego ona służy? W Toxic caver uruchomiłem generator. Komputer nie działa, winda też. Czy w tej lokacji da się jeszcze coś zrobić? Hakkuin z Wrocławia

*Jak przejść przez elektryczny labirynt w Enklawie? P.S. Czy można gdzieś znaleźć pancerz, który by pasował na Mrcusa? Piotr Żelezowski

*Przy otwieraniu plików w GCD w F2 (chciałem trochę podkręcić postać) przypadkowo kliknąłem na Explorera przy włączonej zakładce: "Zawsze używaj tego programu do otwierania plików tego typu". (nb. właśnie ją chciałem włączyć). Teraz nie mogę otworzyć pliku z Explorera ani cofnąć zaznaczenia. Co robić? Nie próbowałem jeszcze reinstalacji systemu i chyba nie chcę tego robić. Pomocy! Donar

•Flojd

Jestem na 3 Cd i muszę zakodować kartę magnetyczną, aby dostać się do pomieszczenia na śmieciarce. Nie wiem, jakie mam wpisać liczby na koderze. Help! Blanka z Malborka, (0-55) 2732210

•Midtown Madness

Kody - robiłem już wszystko na wszelkie możliwe sposoby. Jedyne kody, które mi działają, to te wpisywane w linii komend. Pomocy!!! Karol-Chicken:)

•Prisoner of Ice

Jestem w Bazie Księcia Edwarda na Falklandach. W solucji napisaliście, że po otworzeniu sejfu i wzięciu z niego pieczątki i klucza mam zrobić (przy użyciu zdjęcia Ryana i pieczątki) przepustkę na papierach z biurka w gabincie Searsa. Próbowałem wszystkiego i nic się nie dzieje! Pomocy - Despo!

•Rayman 2 PL

Podczas gry nagle urywa się muzyka, a obraz zatrzymuje się w miejscu. Gra przestaje reagować. Pomaga tylko 'trzech króli' i reset. Dzieje się to w różnych momentach gry, czasami nawet w głównym menu. Mam PIII 450, 64 MB RAM, RIVA TNT 2, 16 MB RAM, SB Live! 1024. Proszę o pomoc! Paweł z Suprašca

•Sanitarium

Na poziomie The Laboratory są kodowane drzwi. Aby je otworzyć, trzeba w pewnej kolejności ułożyć wyrazy powstałe z trzech tablic. Jaka to kolejność? Matho1@poczta.wp.pl

•Tomb Raider, demo z nru 04/2000

Po rozpoczęciu gry przechodzę przez kraty i płynę rzeką. Wychodzę na brzeg, idę do jaskini i zabijam gościa oraz psa. Idę w prawo (od rampy, po której wchodzę) i skręcam w prawo. Zabijam gościa i wchodzę na most z dwoma wieżami i pomnikiem psów. Naprzeciw na dole jest wysepka lub cypel z małymi skrzyniami, a w głębi jest jakaś rzecz. Skacząc z mostu Lara się zabija. Jak się tam dostać? 2. Gdzie jest Shotgun i jak go zdobyć? 3. Gdzie mam użyć klucza Thistle Stone? 4. Bartosz Doniec, ul. Grota-Roweckiego 64/35, 43-100 Tychy

•UFO's

Jestem w mieście. Mam ulotkę ze sklepu, monetę na sznurku i papierosa. Co robić? LARA

•Unreal ED/UT

Gdy zaczynam grę w "Start Practice Session", po prawej stronie widać rysunek z wybranej mapy. W mapie zrobionej przeze mnie (Unreal ED) nie ma tego rysunku (jest czarne pole). Help! EvenDeath-MagDie

Ostatnia szansa dla kanciarza

Grzegorz B. z Bartoszyc - jesteś winien Michałowi W. z Łodzi albo kasę za grę Fall Weiss '39, albo grę (w obu przypadkach wypadałoby też przeprosić...). Jeśli tego SZYBKO nie uczynisz, to zobaczysz, że potrafimy takim ludziom jak Ty narobić i obciachu, i kłopotów. Zatem SZYBKO rób, co powinieneś! (Czytelnikom CDA powiemy tyle, że dysponujemy NIEZBITYMI dowodami, iż Michał grę wysłał, a Grzegorz ją otrzymał...). NIE-ŁADNIE!!! (delikatnie mówiąc).

NAWIĄŻĘ KONTAKT

•Właśnie się przeprowadziłem i nie mam kolegów, więc proszę o kontakt z ładnymi dziewczynami w wieku od 14 do 16 lat z okolic Raciborza, e-mail/kucyk999@kki.net.pl/ KILER

•Z prawdziwymi fanami Lary Croft, Cesara, UFO's (i nie tylko). Przyślij dyskietkę i znaczek, czekam! Justyna Skulska, ul. Chorwacka 60/6, 51-111 Wrocław, tel. (0-71) 325 82 35

•Z fajną dziewczyną w wieku 12-13 lat, która posiada poczucie humoru i jest sympatyczna oraz pochodzi z Leszna lub jego okolic. Dane osobowe: Sławek Sleboda, 12 lat. Mój e-mail: rypien@go2.pl, adres: Sławomir Sleboda, ul. Kubańska 36/6 64-100 Leszno

•Jestem fanem Kenny'ego z South Park. Jeżeli posiadasz jakieś zdjęcia lub informacje o tym filmie i postaci, przyślij je na mój adres. W miarę swych możliwości odwdzięczę się w przyszłości. Michał Tomankiewicz, ul. Zapolskiej 22/8, 43-100 Tychy

•Proszę o kontakt z ludźmi mającymi Broken Sword 1 oraz z ludźmi, którzy w CDA 5, 8/99 prosili o pomoc do gry Broken Sword 1. Zgłoście się do mnie. Magda Pawlik, ul. Jana 3 Sobieskiego 9, 62-700 Turek, tel. (0-63) 214 15 65 oraz 278 26 18

•Na imię mam Janusz, mam 17 lat i szukam miłej, fajnej i normalnej dziewczyny w wieku od 14 do 20 lat. Wszystkie zainteresowane dziewczyny proszę o kontakt pod numerem: 0502937566. Mieszkam w Poznaniu!

•Mam na imię Piotr i mam 15 lat. Szukam miłej, sympatycznej dziewczyny w wieku 13-15 lat, która lubi komputery, jazdę na rowerze i muzykę techno. Mój adres to: Piotr Bednik, ul. Kossyusza 14/11. 60-549 Poznań, a telefon: 0698 134 380. 100% answer.

•Z fajną dziewczyną w wieku 11-13 lat, interesującą się komputerem i muzyką oraz lubiącą psy. Mateusz Suchecki, Zawiercie 42-400, ul. Rolnicza 113a, tel. (0-32) 6708596

•Z ładną, miłą dziewczyną w wieku 13-15 lat. Odpiszę na 200% na każdy list. Mile widziane byłoby, gdyby lubiła Diablo i Diablo2. Mariusz Buczyłko, ul. Gdańska 41/69, 84-232 Rumia-Janowo, tel. 782 23 98

Ludzie, ten kącik to nie jest biuro matrymonialno-towarzyskie!!! - redakcja.

FORUM

•Pomogę wszystkim mającym problemy z grami Airline Tycoon, Książę i Tchórz, Nowy Teenagent. Marek Nogieć, os. Centrum A 1/60, 31-923, Kraków. P.S. Posiadam solucję do tych gier. Oczekuję znaczków zwrotnych!

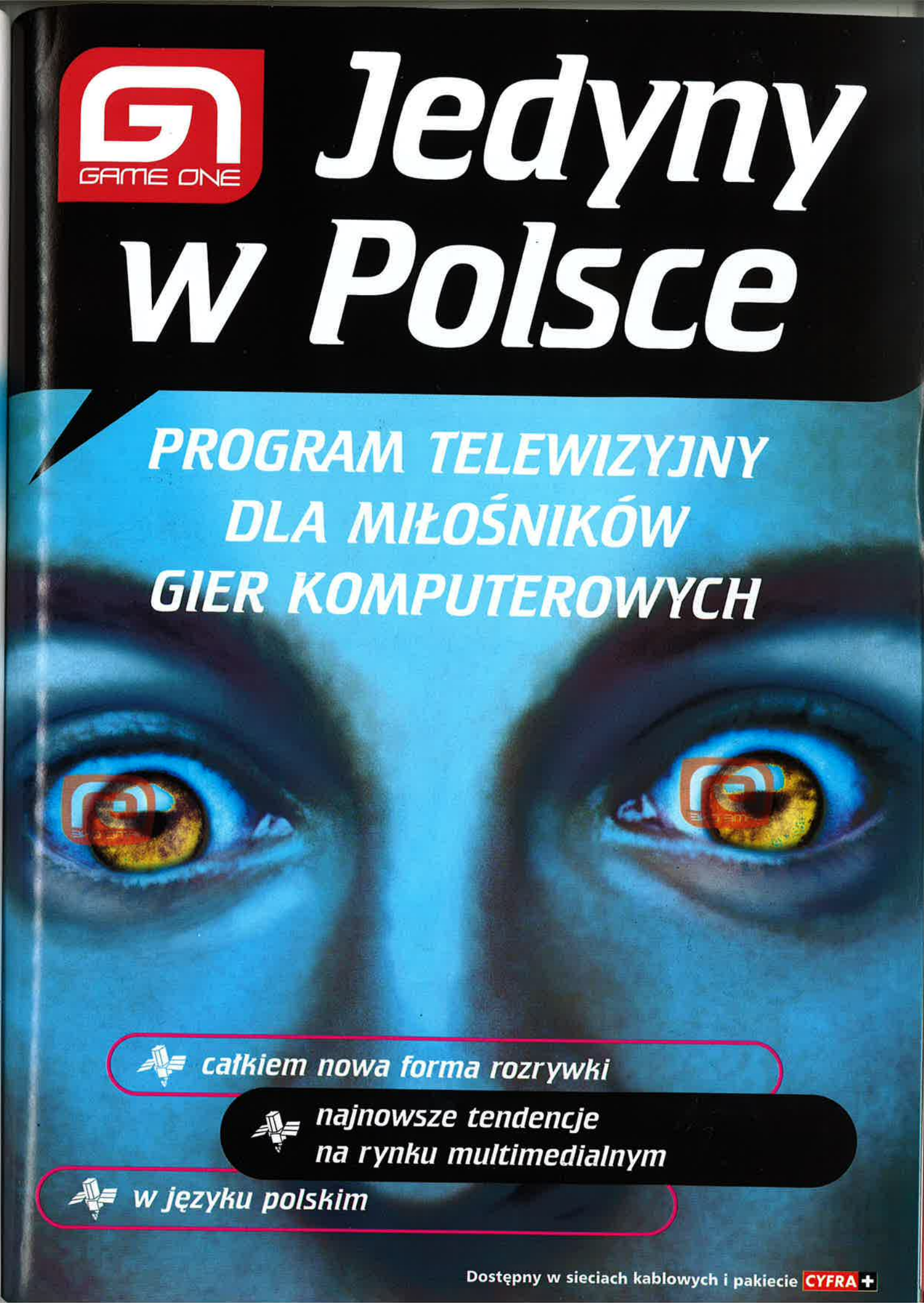
•Rozrywkowy serwis CDMAN-a. Śmieszne mp3, MIDI, wesołe programy, rysunki i masa dowcipów, parę starych gier, teksty fajnych piosenek i wiele innych ciekawych rzeczy. Po prostu musisz zobaczyć to sam!! HTTP://www.cdman.hg.pl, e-mail: cdman@poland.com

•Właśnie wyszedł pierwszy numer naszego magazynu w postaci strony internetowej, poświęconego RPG, grom bitewnym, karcianym oraz starym tytułom. Przyślij dyskietkę wraz ze znaczkiem za 1,20 zł. Maciej Bobko, ul. Południowa 1/8, 16-040 Gródek, woj. podlaskie

GAME ONE

Jedyny w Polsce

PROGRAM TELEWIZYJNY DLA MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH



całkiem nowa forma rozrywki

najnowsze tendencje na rynku multimedialnym

w języku polskim

Dostępny w sieciach kablowych i pakiecie CYFRA+

Nie dać się chandrze!

Witam! Znów nie miałem za wiele czasu na sporządzenie tego kącika (gdy to czytacie, ja siedzę sobie na wakacjach daaaleko stąd, hehehe), ale myślę, że nie powinniście narzekać na to, co upichciłem. Mam nadzieję, że będzie to niezłe lekarstwo na jesienną chandrę... Przypominam tylko, że zamieszczone tu teksty są albo znalezione w sieci, albo stworzone przez czytelników CDA. Miłej zabawy.

From: "Quentin"
quent@poczta.arena.pl

Krzyżacy 1 1/2

Disclaimer: Autor zakłada, iż czytelnik tego tekstu jest czytelnikiem oczytanym i "wyoglądanym", tj. widział wiele różnych filmów, niekoniecznie akurat sf, do których autor w swym tekście pije. Autor nie odpowiada za brak satysfakcji czytelników, którzy nie wyłapią rozmaitych aluzji i cytatów. Autor przeprasza za wiele różnych słów użytych w tekście - ale w roli Zbyszka obsadził Bogusia Lindę, więc rozumieta :).

Od redakcji: Wszelako z uwagi na naszych czytelników część z nich przetłumaczyliśmy na języki obce, część zaś zastąpiliśmy terminologią medyczną :).

[czołówka]
NARRATOR (OFF): Wasz odbiornik telewizyjny nie jest uszkodzony. Kontrolujemy transmisję. Kontrolujemy synchronizację pionową. Kontrolujemy synchronizację poziomą. Przez następne dwie godziny będziemy kontrolować wszystko, co ujrzycie i usłyszycie. Za chwilę doświadczycie grozy i tajemnicy, sięgającej z głębi umysłu aż po najdalsze granice.

[pojawia się tytuł]
KRZYŻACY 1 1/2

NARRATOR (OFF): Wyobraźcie sobie krainę bez telefonów komórkowych, krainę bez telewizji, bezszybkich samochodów, komputerów i Internetu. Krainę, gdzie spory, zamiast przy pomocy sądów, rozwiązuje się ogniem i mieczem. Spróbujcie sobie to wyobrazić. Prawda, że trudno? Dlatego przestańcie. To, co teraz zobaczycie, dzieje się w krainie, gdzie to wszystko JEST!

WNĘTRZE. KNAJPA. DZIEŃ. [zadymione wnętrze, kilkanaście stolików, kilku młodych ludzi wbłyszczących ubraniach, nie słychać nic innego oprócz głośnej muzyki techno; przy stoliku siedzą ZBYSZEK i MACIEK BOGDANIEC, miejscowi kupcy]

MACIEK: Zbyszek, fak, na głowę ci poszło. Starego capa do takiego miejsca zapraszać?

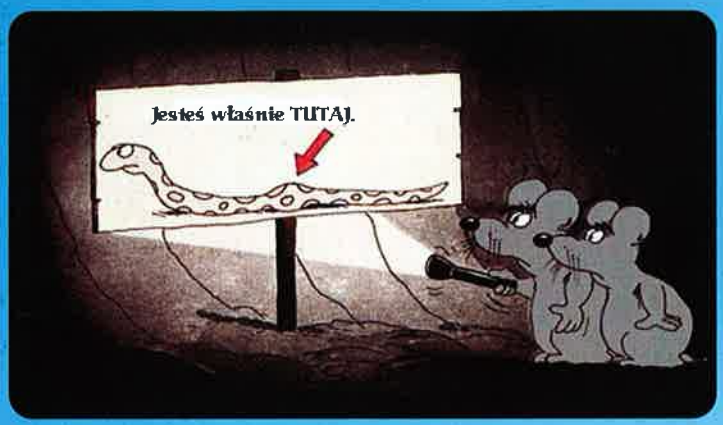
ZBYSZEK: Nie pękaj, wujas!

MACIEK: To mnie dwa miesiące w domu nie było, a ty do knajpy techno mnie na powitanie zapraszasz?

ZBYSZEK: Wujas, nie marudź. Powód miałem, żeby cię tu zaprosić. Na razie jednak musimy troszkę poczekać.

MACIEK: Coś ty się, fak, taki tajemniczy zrobił? No nic, opowiadaj, co się tutaj podczas mojej nieobecności działo.

ZBYSZEK: Jakieś bitch-syny Jurandowi chatę spalili. Żonę mu zabili...



MACIEK: O żeby ich! Wiadomo, kto to zrobił?

ZBYSZEK: Ktoś widział faceta z drewnianą ręką i z torbą na zakupy. Taką, jaką dają u Krzyżaków.

MACIEK: U jakich Krzyżaków?

ZBYSZEK: No tak, przecież ty nic nie wiesz. Niemcy postawili w okolicy sieć supermarketów. Pakują tam zakupy w takie torby z nadrukowanym krzyżem. Stąd mówimy na nich Krzyżacy.

MACIEK: Pieprzone Szkopy!

ZBYSZEK: Żebyś wiedział, wujas. Odkąd się pojawili, mamy poważne kłopoty finansowe. Wszyscy u nich kupują, a do naszego sklepu mało kto już przychodzi.

MACIEK: Fak!!!

[gasną światła]

MACIEK: Co jest?

ZBYSZEK: Zaczyna się.

[na scenie w drugim końcu sali pojawia się KONFERANSJER]

KONFERANSJER: And now for your viewing pleasure. The Mistress of the Macabre. The Epitome of Evil. The most sinister woman to dance on the face of the earth. Lowly dogs, get on your knees, bow your heads and worship at the feet of.....

[słychać gwizdy]

GOŚĆ NUMER 1: Kończ waść! Słuchać hadko.

KONFERANSJER: I wy ciemniaki chcecie do Europy? Ech, szkoda gadać... przed państwem wystąpi teraz SANTANICO PANDEMONIUM.

[na scenie pojawia się SANTANICO PANDEMONIUM, podchodzi do mikrofonu i czeka, aż gość z keyboardem usadowi się na swoim miejscu]

ZBYSZEK: Poznajesz, wujas?

MACIEK: Niech mnie penis zastrzeli!! Toż to córka Juranda. Co ona tu robi?

ZBYSZEK: Zarabia na życie. Juranda zamknęli za osikanie jednego z supermarketów.

MACIEK: Biedna dziewczyna.

ZBYSZEK: Już niedługo. Postanowiłem się z nią ożenić. Chciałem, żebyś był przy oświadczynach.

MACIEK: A wiec po to...

[zaczyna się show, słychać muzykę z keyboardu]

SANTANICO PANDEMONIUM [śpiewa]
Bierz, co chcesz, wszystko weź, co tylko mam.
Bierz, co chcesz, nawet deszcz i z włosów wiatr.

[SANTANICO potyka się i spada ze sceny; łapie ją ZBYSZEK]

ZBYSZEK: Santanico...

SANTANICO: Mów mi Danusia

ZBYSZEK: Danusiu, chcesz być moja?

SANTANICO/DANUSIA: Tak!!

ZBYSZEK: Wobec tego ślubuję ci, że znajdę mordercę twojej matki. Choćbym miał przepytać każdego idącego z siatką z supermarketu!!!

PLENER. OKOLICE SUPERMARKETU. DZIEŃ [ZBYSZEK ubrany w płaszcz, czapkę z dwoma daszkami i palący fajkę skrada się w okolicach supermarketu; śledzi MĘŻCZYZNĘ z siatką na zakupy]

ZBYSZEK: Przepraszam bardzo. Czy może mi pan powiedzieć, czy ma pan sztuczną rękę?

[MĘŻCZYZNA wpada w osłupienie; po chwili upuszcza zakupy i zaczyna uciekać; ZBYSZEK wyciąga pistolet i strzela; MĘŻCZYZNA zdołał uciec; strzał trafia przechodzącą przez ulicę KOBIETĘ; ZBYSZEK podbiega do KOBIETY]

KOBIETA [do zbliżającego się POLICJANTA]: Niech pan go łapie! To on do mnie strzelał!

[POLICJANT skuwa ZBYSZKA]

POLICJANT: Chciałeś coś powiedzieć?

ZBYSZEK: To jednoręki!!! Strzelałem do jednorękiego!!! Fak!! Puść mnie, znajdę go i zabiję!! Już nikt przez niego nie zginie jednorękiego, pier***!! Nikt więcej!!

WNĘTRZE. KORYTARZ WIĘZIENNY. DZIEŃ. [korytarzem więziennym idzie ZBYSZEK, NACZELNIK WIĘZIENIA i STRAŻNIK]

NACZELNIK: Dostaniesz celę po Jurandzie. Wczoraj nawiał i zrobiło się miejsce.

ZBYSZEK: Udało mu się uciec! Fak, czyli mam jeszcze jakąś szansę...

NACZELNIK: Nic z tego. To była ostatnia ucieczka, jaka miała tu miejsce. [wyciąga zza pazuchy papierową makietkę więzienia] Oto mój rewolucyjny projekt..... No, ale jesteśmy już na miejscu. Oto twój nowy dom. [pokazuje mu celę, w której na pryczy śpi jeden więzień]

WNĘTRZE. CELA. DZIEŃ

ZBYSZEK: Strasznie tu gwiździ. Zimno jak w psiarni. [spogląda na bok, a tam w ścianie wielka dziura] Co to?

NACZELNIK: Tędy uciekł Jurand. Skurczybyk wykuł ją młotkiem do skał, a dziurę zastawiał plakatem Kasi Figury.

ZBYSZEK: Nie możecie tego zamurować? Zamarznę tu, fak!

NACZELNIK: Nie dostaliśmy w tym roku żadnej kasy na rozbudowę. Będziesz się musiał przyzwyczaić. A, i jeszcze jedno. [podaje mu Biblię] Pamiętaj, zbawienie leży w środku.

[ZBYSZEK otwiera Biblię, a w środku widzi wycięty kształt; ten kształt to dłoń z wyciągniętym do góry środkowym palcem; NACZELNIK śmiejąc się głośno wychodzi; ZBYSZEK podchodzi do śpiącego WIĘ•NIA i go budzi]

ZBYSZEK: Słuchaj, na początek musimy sobie coś, fak, wyjaśnić.

[WIĘZIEŃ staje obok ZBYSZKA; okazuje się, że ma ponad dwa metry wzrostu i lekko 150 kilo żywej wagi]

ZBYSZEK: Ten kibel jest twój!!!

WNĘTRZE. CELA. NOC [do celi wchodzi DANUSIA]

DANUSIA: Witaj, mój kochany.

ZBYSZEK: Masz dla mnie jakieś wieści?

DANUSIA: Mam złe wiadomości. Kobieta, którą postrzeliłeś, jest żoną właściciela supermarketów. Żądają twojej głowy. Maciek pojechał zobaczyć się z prezydentem. W nim nasza cała nadzieja.... Brrrr. Co tu tak zimno?

ZBYSZEK: To dziura, przez którą uciekł twój ojciec.

DANUSIA: A ty nie możesz uciec tą samą drogą?

ZBYSZEK: Próbowałem. Doszedłem do końca wydrążonego korytarza, ale potem musiałbym przeczołgać się przez rurę pełną szajsu. A w szajs to ja nie mam zamiaru się pakować.

DANUSIA: Wiesz, Zbyszku, nie chcę cię denerwować, ale strzelając do niewinnej kobiety już się w ten szajs wpakowałeś.

ZBYSZEK: Nic z tego. Zbyt wrażliwy, fak, jestem.

DANUSIA: Mogę coś dla ciebie zrobić?

ZBYSZEK: Zaśpiewaj dla mnie.

DANUSIA: Co zaśpiewać?

ZBYSZEK: Cos optymistycznego.

DANUSIA [śpiewa]: Wierzyć w nas, zaczęłam wierzyć w nas...

ZBYSZEK: Nie! Coś ty się taka dosłowna zrobiła? Zaśpiewaj co innego!

DANUSIA [śpiewa]
There must be some kind of way out of here
Said the joker to the thief
There's too much confusion
I can't get no relief.
All along the watchtower...

PLENER. PARKING PRZY DRODZE SZYBKIEGO RUCHU. DZIEŃ [MACIEK siedzi przy drewnianym stoliku i je kanapkę; nagle z piskiem opon na parking wjeżdża czarny samochód; zatrzymuje się przed mercedesem MAĆKA, a z jego wnętrza wyskakuje trzech facetów; dwóch podbiega do MAĆKA i go bije i kopie, a trzeci podbiega do mercedesa i otwiera tylny bagażnik]

FACET 3: To nie nasz!! Ej, to nie nasz!!

[przestają bić MAĆKA, wszyscy w trójkę stają przy otwartym bagażniku]

FACET 3: Wurst... Wurst! Znaczy kiełbasa.

FACET 1: Uwierzyłbyś, że facet wozi wurst sześćsetą?

[wracają do samochodu i odjeżdżają, zostawiając nieprzytomnego MAĆKA]

WNETRZE. POKÓJ WIDZEŃ. DZIEŃ [po dwóch stronach zbrojonej szyby siedzą ZBYSZEK i DANUSIA]

DANUSIA: Maćka pobili. Nie dojechał do Prezydenta. Dobrze, że choć kiełbasy nie zabrali.

ZBYSZEK: Jakiej kiełbasy?

DANUSIA: Kupiliśmy pięćdziesiąt kilo kiełbasy na styp... ehem... to znaczy jako podarunek dla Prezydenta na rzecz jego kampanii wyborczej.

ZBYSZEK: Czyli już po mnie? Fak!!

DANUSIA: Jest jeszcze szansa. Ale właśnie dlatego muszę już iść.

[DANUSIA wychodzi, ZBYSZEK wraca do celi]

WNĘTRZE. CELA. DZIEŃ [ZBYSZEK siedzi na pryczy, a WIĘZIEŃ robi pompki]

ZBYSZEK: ...Mówię, a jakbyś dzieci miał? To on mówi, że by dzieciora wziął i na żywca przez główkę do drzwi przybił, takim gwoździem... To ja sobie myślę, to po co taki człowiek żyje? Po co taki człowiek żyje? Jak ten chwast... wyrwałem chwasta, ale że była już cisza nocna, to nie chciałem wołać klawisza, to zameldowałem przy misce...

WIĘZIEŃ: Dosyć...

ZBYSZEK: Co?

WIĘZIEŃ: Skończysz jutro.

ZBYSZEK: Jutro niemożliwe... jutro mnie nie będzie.

[otwierają się drzwi celi, kilku strażników wywleka z celi ZBYSZKA]

ZBYSZEK: Panowie!! Papierosy zostawiłem!

PLENER. MIEJSCE EGZEKUCJI. DZIEŃ [MACIEK z PRACOWNIKIEM sklepu MAĆKA i ZBYSZKA stoją w pobliżu pieńka, na którym ścięty ma być ZBYSZEK]

MACIEK: Danusi jeszcze nie ma?

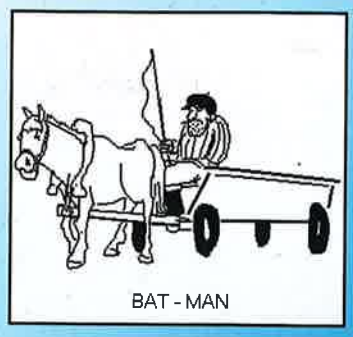
PRACOWNIK: Nie.

MACIEK: Fak!! Dobrze, że choć pozwolili mi wybrać rodzaj śmierci.

PRACOWNIK: Dlaczego właśnie ścięcie?

MACIEK: Tradycja!

PRACOWNIK: Co to tradycja?


BAT - MAN

MACIEK: Tradycja to jest... coś ekstra.

PRACOWNIK: Ekstradycja?

MACIEK: To jest przy... porwaniach samolotu, jak bandyta porywa samolot, to możemy go żądać z powrotem, właśnie na zasadzie tej tradycji... to stara tradycja. Jeszcze od początków... lotnictwa. Ekstradycja.

PRACOWNIK: ????

MACIEK: To jest tak, że jeżeliby mi ktoś, na przykład, rozumiesz, porwał moją furę i by go złapały, to mi musi oddać samolot, rozumiesz? To jest właśnie tradycja. Że mi muszą oddać!

[dyskusję urywa wejście ZBYSZKA w obstawie STRAŻNIKÓW; KAT i jego POMOCNIK już czekają; ZBYSZEK dochodzi do pnia i kładzie na nim głowę; KAT podnosi topór; nagle pojawia się DANUSIA z białą chustką]

DANUSIA: Stać!! Nie do kata on należy. Mój ci on! Mój ci on!!

[KAT zatrzymuje cięcie; nagle wśród ogólnej ciszy słychać jego kichnięcie; topór przez przypadek opada na głowę ZBYSZKA]

KAT: Ups.

POMOCNIK: Right, ups.

WYCIEMNIENIE

Ciąg dalszy być może nastąpi.

Smuggler Wars: Phantom Menace!

Szkoda, że w starych numerach nie podawaliście nakładu, ale według moich wyliczeń to koło lutego '99 mieliście nakład 100 000, a lipcu tego roku stuknęła wam dwusetka (BTW brawo!). Zatem w ciągu 18 miechów podwoiliście nakład! Niestety, ponieważ starszych numerów nie mam (a i tak nawet jakbym miał, to nie pisaliście nakładu!) [pisaliśmy! czasem - red.], trudno mi orzec dokładniej, ale tak to mniej więcej wygląda! Zatem w styczniu 2002 będziecie mieli cztery stówy, w lipcu 2003 osiem (mogą być błędy, bo nigdzie tego nie obliczam, tylko liczę na palcach podczas pisania tego listu - ale rozbieżności nie powinny być duże). Granicę miliona powinniście pokonać koło początku 2004. Sylwestra 2008 rozweseli wam fakt, iż ślepo posłuszna jest Wam jedna trzecia Polski. Ponieważ jest u nas ujemny przyrost naturalny, należy liczyć się z tym, że ludzi nad Wisłą będzie nieco ubywać. Około marca '09 możecie założyć własną partię polityczną, która stanie się po kolejnych wyborach z łatwością dominującą frakcją w parlamencie. W 2010 kolejne wybory prezydenckie - Smuggler otrzymuje 69,4% głosów (to akurat obliczyłem dokładnie) i wygrywa w pierwszej turze. Od 2013 możecie próbować sił w Parlamencie Europejskim. W 2019 roku może dojść do pewnych napięć między Chińską Republiką Ludową (powiedzmy, półtora miliarda ludu) a Redakcją CD-Action - w związku z utratą prymatu przez Chiny, jeśli chodzi o liczbę podporządkowanych sobie ludzi. W zasadzie wówczas Smuggler (stojący zapewne w tym czasie na stanowisku prezydenta Unii Europejskiej) może zadecydować, dla dobra czytelników, o utworzeniu jednolitego państwa pod władzą Redakcji w celu wspólnej obrony przed ewentualną agresją Chin (w Chinach CDA jest nielegalne, istnieje tam tylko tzw. CDA Patriotyczne, podporządkowane komunistycznym władzom). Odbywa się ogólnoplanetarne referendum z zapytaniem: "Czy chcesz być obywatelem Federacji CD-Action?". Tu i tam wybuchają zamieszki. Redakcja (na czele ze Smugglerem, który rezygnuje ze stanowiska sekretarza generalnego ONZ - urząd naczelnego jest bowiem bardziej intratny) ogłasza utworzenie cedeowskich sił zbrojnych. Po kilku tygodniach niepokojów powstaje nowe, ogromne państwo rządzone przez Redakcję, obejmujące Europę, zachodnią Rosję, cześć Stanów i Kanady oraz północną Afrykę. Rok 2021 - więcej niż połowa ludzkości czyta Wasze pismo. Smuggler wprowadza do konstytucji państwa poprawkę zakazującą działania pism konkurencyjnych - do redakcji NSS i Reseta wkracza wojsko. Naczelni obu czasopism zostają postawieni przed Trybunałem Stanu i w pokazowym procesie skazani na śmierć (właściwie potem ich kara została przez osobiste wstawiennictwo Smugglera ograniczona do dwóch lat grania na Atari - jednak na wieść o tym jeden popełnił samobójstwo, a drugi oszalał). Cóż, zatem wygląda na to, że rok 2022 będzie przełomowy w dziejach - cała Ziemia jednym tchem czytać będzie CD-Action. Smuggler będzie mógł spokojnie ogłosić powstanie państwa faszystowskiego, komunistycznego, islamskiego, a siebie imperatorem, dyktatorem, papieżem - bez żadnych konsekwencji. Boże, miej nas w swojej opiece. Będę miał wtedy 40 lat, muszę zatem zacząć jeść dużo golonki, żeby tego nie dożyć. PS. No dobra - Barnaba to gumowy kurczak - ale jaki kurczak - europejski czy afrykański? Zapytaj Jediego! (łatwo sprawdzić - trzeba tylko przywiązać do jego nogi kokos i...).

Polatooh z Warszawy

Głupota popłaca?

W USA żyje Robby Rosemann, 22-letni makler giełdowy. W "Milionerach" przy pierwszym pytaniu, za 100 USD - "Na jakich zwierzętach pokonał Alpy Hannibal? - a) na koniach, b) na łamach, c) na słoniach, d) na nosorożcach" - gość zużył wszystkie koła ratunkowe (dla nieoglądających teleturnieju: podpowiedzi) i... wybrał lamy. Lama z niego? Niekoniecznie! Gość występuje teraz we wszystkich możliwych talk-showach jako przykład totalnego głupka i trzaska na tym DUŻĄ kasę... Swoją drogą, nie powierzyłbym mu swoich pieniędzy...

Dlaczego komputer jest lepszy od mężczyzny?

(Stworzone na prośbę rozczarowanych porównaniami użytkowniczek komputerów. No bo niby czemu tylko od kobiet wszystko musi być lepsze????)

1. Komputery nie żądają przygotowywania wykwintnych posiłków.
2. Komputer nie zastanawia się, jak wyglądam i dlaczego ta przy drugim komputerze wygląda lepiej.
3. Komputerowi jest wszystko jedno, jaką mam bieliznę.
4. Komputer nie wymaga, żeby dla niego ładnie wyglądać.
5. Komputerowi nigdy nie przyjdzie do głowy, żeby się ze mną żenić.
6. Mój login działa nawet gdy określam mój komputer mianem: smętny flet!
7. Komputer wykonuje wydane polecenia albo się go resetuje.
8. Komputer nie budzi mnie o szóstej rano idiotycznymi propozycjami.
9. Komputer nie zgłasza pretensji, jak siedzę do 3 w nocy nad innym komputerem.
10. Komputer łatwo się modernizuje wg potrzeb.
11. Komputer, który nie da się zmodernizować, wymienia się na nowszy.
12. Z komputera bez przeszkód może korzystać moja matka.
13. Komputery nie śmierdzą piwem i papierosami.
14. Komputery nie mają kolegów i nie zwracają uwagi na moje koleżanki.
15. Komputery nie drapią, gdy się je głaszcze po monitorze.

Autorka: Anna Maria S.

KUPON NA POKAZ 31 PAŹDZIERNIKA

SPRÓBUJ UCIEC ŚMIERCI!

OSZUKAĆ PRZEZNACZENIE

FINAL DESTINATION

BEST FILM INTERNATIONAL i NEW LINE CINEMA przedstawiają produkcję ZIDE/PERRY "OSZUKAĆ PRZEZNACZENIE" w rolach głównych DEVON SAWA ALI LARTER KERR SMITH oraz TONY TODD casting JOHN PAPSIDERA, c.s.a. muzyka SHIRLEY WALKER montaż JAMES COBLENTZ scenografia JOHN WILLET zdjęcia ROBERT McLACHLAN, c.s.c. koprodukcja ART SCHAEFER kierownictwo produkcji BRIAN WITTEN RICHARD BRENER produkcja WARREN ZIDE CRAIG PERRY GLEN MORGAN scenariusz GLEN MORGAN JAMES WONG oraz JEFFREY REDDICK na podstawie pomysłu JEFFREYA REDDICKA reżyseria JAMES WONG

BEST FILM INTERNATIONAL

DOLBY DIGITAL

KINOWELT

NEW LINE CINEMA

W KINACH OD 20 PAŹDZIERNIKA

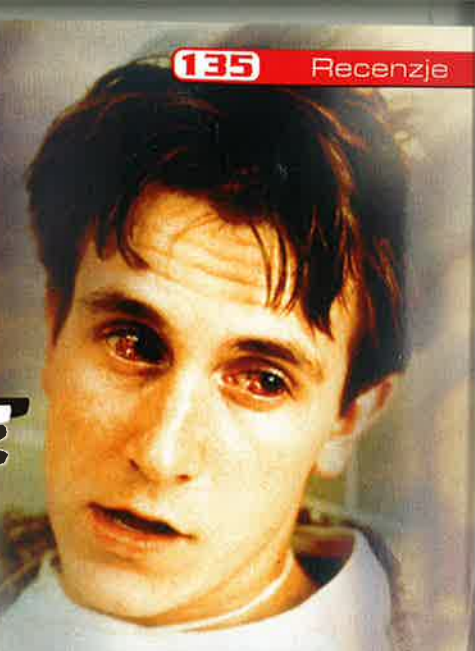
www.lista-smierci.pl

RMF FM

INTERIA.PL

RTL 7

Oszukać przeznaczenie



Znasz to uczucie, kiedy armia mrówek maszeruje po plecach, a każdy włosek na rękach i nogach wypręża się na baczność? Na pewno przeżyłeś coś takiego, gdy o włos uniknąłeś jakiegoś nieszczęścia, właśnie usłyszałeś, że ciocia przyjedzie na cały weekend, lub gdy ulubiony wazon mamy wyślizgnął się nieszczęśliwie z Twoich spoconych dłoni.

Czarny Iwan

Nieco podobne uczucie pojawia się częstokroć, kiedy trafisz na naprawdę dobrą książkę, a niekiedy taka sama siła wgniata widza w fotel podczas seansu kinowego. Radzę więc zabrać do kina puchową poduchę i włożyć ją sobie za plecy, bowiem na duże ekrany trafił właśnie eksperymentalny projekt pod tytułem "Oszukać przeznaczenie" (Final Destination).

"Oszukać przeznaczenie" to horror psychologiczny zbliżony stylem do "Krzyku" lub najbardziej mrocznych odcinków z serialu "Archiwum X". Porównanie nie jest przypadkowe, bowiem nad wspomnianym serialem pracował reżyser i scenarzysta James Wong, co dało mu zresztą kilka nominacji do nagrody Emmy oraz nagrodę Złotego Globu w 1996 roku.

Film odwołuje się również do klasycznych horrorów, takich jak "Omen" i "Dziecko Rosemary" - filmów, w których atmosfera i insynuacja odgrywają integralną rolę w budowaniu napięcia.

Sam scenariusz opiera się na ciekawym pomyśle; jego wątki psychologiczne dotykają w jakiś sposób każdego z nas. Głównemu bohaterowi, Aleksowi, objawia się przerażająca wizja katastrofy lotniczej. Widzenie dopada go w chwili, gdy razem z całą swoją klasą ma odlecieć do Paryża na kilkudniową wycieczkę. Przerażenie Aleksa sięga zenitu, gdy okazuje się, że fragmenty wizji pokrywają się z rzeczywistością...

Alex oraz kilku innych uczniów zostaje wyrzucony z samolotu, a wizja okazuje się niestety prawdziwa. Ci, którzy przeżywają, próbują powrócić do normalnego życia, lecz nie udaje się to, bowiem oszukana śmierć upomina się o swoją ofiarę.

W "Oszukać przeznaczenie" nie zobaczymy wielkich sław, ale młodych, dynamicznych aktorów, którzy mają już jednak spore doświadczenie filmowe. Zwróćcie uwagę na rewelacyjnie zagraną scenę w kostnicy. Przy okazji, filmowy przedsiębiorca pogrzebowy, pan Bludworth (Tony Todd), to specjalista od straszenia ludzi i facet, który ma u mnie swój prywatny ołtarzyk. Właśnie on grał tytułową rolę w "Candymanie" 1 i 2.

Mimo kubraczka horroru "Oszukać przeznaczenie" jest filmem wyjątkowym i nieprzystającym do masowych produkcji z gatunku. Zamiast kolejnej krwawej łaźni z gościem w czarnej szacie ścigającym dzieciaki ukazano tu szczegółowy świat trwający w służbie śmierci. Zwyczajne przedmioty i zjawiska przyjmują nagle złowieszcze proporcje, a wtedy mniej chodzi o to, czy nasi bohaterowie umrą czy nie, a bardziej o to, jak umrą i jak mogą swoją śmierć odroczyć. Wartość przedstawienia leży w tym, jak ono przebiega, a nie w jego wyniku - tym w filmach omawianego rodzaju jest zazwyczaj śmierć.

Aby osiągnąć efekt mistyczności, stworzyć dramatyczny obraz i spersonifikować śmierć, rozwinięto pomysł skrzywienia zdjęć (czego dokonano dzięki naszym kochanym komputerkom). W świecie rzeczywistym kolory są jasne i nasycone. W skrzywionym - sprane i dziwne. John Willett (szef produkcji) zaprojektował dwie wersje ujęć dla każdego otoczenia - jedna była używana przed katastrofą, drugą stosowano w scenach po eksplozji samolotu. Kiedy wszystkie wytyczone ścieżki przeznaczenia biegną prosto i śmierć jest po prostu obecna, świat wydaje się takim, jaki powinien być. Jednak wtedy, gdy plany śmierci zostają pokrzyżowane i nie jest ona w stanie dosięgnąć następnej ofiary, świat staje się "skrzywiony". "W skrzywionych ujęciach zmieniałem perspektywę pionowo lub poziomo - powiedział Willett. - Nic nie jest kwadratowe i chociaż wydaje się, że możesz położyć na tym rękę, to tylko wywołuje w tobie poczucie, że coś jest nie tak". Nic nie jest oczywiste, a w prezentowanym filmie owe subtelne różnice sprawiają, że ich magia działa.

Pewien cień i mrok, który tak wyraźnie tchnie z "Archiwum X", dopada odbiorcę również w "Oszukać przeznaczenie". Dzięki wizji reżysera, grze aktorów i subtelnym efektom specjalnym niesamowite ujęcia zwyczajnych rzeczy i czynności zyskują na głębi i stają się autentycznie przerażające. Czy stojący na stole wentylator może się wydawać straszny? A cień? Czy można się go przestraszyć? Każdy, kto widział las za dnia i miał okazję być w nim również w nocy, wie, jakie wrażenie sprawia spowity mrokiem i pełen niepewnych cieni las. To przecież ten same drzewa, co za dnia, jednak w nocy pracuje także nasza fantazja, która wyławia z ciemności najróżniejsze rzeczy lub - co gorsza - istoty :). Właśnie w ten sposób działa na widza film "Oszukać przeznaczenie". Nie zobaczycie tu gumowych potworów, lecz tylko niepewny cień, tchnienie śmierci. Jak się okazuje, jest to o wiele bardziej przerażające... □

Magazyn CD-ACTION oraz BEST FILM zapraszają na film „Oszukać przeznaczenie". Aktualny numer CD-ACTION upoważnia do odbioru bezpłatnej wejściówki w kasach kin. Liczba bezpłatnych biletów jest ograniczona. Bilety są ważne tylko w dniu 31 października 2000 roku, w wybranych kinach:

Warszawa	Multikino	50
Poznań	Multikino	50
Kraków	Kino „Sztuka"	50
Wrocław	Korona	100

Uwaga!!!
Do kas należy zgłaszać się z aktualnym numerem CD-ACTION (11/2000). Informację o godzinie emisji filmu znajdziesz w wybranych kinach.

Wszystkich, którzy zobaczyli film „Oszuakć przeznaczenie", zapraszamy do wzięcia udziału w konkursie.
W nagrodę rozlosujemy 20 kaset video ufundowanych przez BEST FILM.
Listy osób nagrodzonych w konkursie szukaj na stronach www.cdaction.com.pl

KONKURS KINOWY

Pytania:
1. Jak miał na imię najlepszy przyjaciel Alexa?.....
2. Co zabiło Terry, dziewczynę Cartera?.....
3. Kim był pan Bludworth?.....

Imię.....Nazwisko.....
Adres:.....
Telefon.....e-mail:.....
☐ Jestem prenumeratorem CD-ACTION

Odpowiedzi prosimy przesyłać pod adresem:
CD-ACTION, 51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
z dopiskiem KONKURS KINOWY.
Biorący udział w konkursie wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych do celów marketingowych przez Wydawnictwo Future Publishing Poland.

THE CORUSCANT GLOBE

IN WCOWTOT OW WTOWW

tcg@cdaction.pl

Epizod I = trylogia "Gwiezdnych Wojen"

Na początek kilka porównań.

1. Znowu spotykamy parę komików R2-D2 i C-3PO.
2. Znowu bohaterski R2-D2 reperując uszkodzony statek ratuje połowę głównej obsady.
3. Znowu jedną z głównych bohaterek jest kobieta z arystokratycznym tytułem i dziwną fryzurą.
4. Znowu za całą "złą" intrygą stoi Lord Sithów wspomagany przez swego ucznia.
5. Znowu Sithowie mają tytuł-imię Darth.
6. Znowu mamy bardzo szybki wyścig, przypominający nam ten z Endoru.
7. Znowu niedoświadczony młodzik okazuje się rewelacyjnym pilotem, który rozwala Stację Bojową.
8. Znowu jest nim wieśniak z planety Tatooin.
9. Znowu jest to młody Skywalker, którego odkrywa przypadkowo spotkany rycerz Jedi.
10. Znowu stacja jest zniszczona przez trafienie dwoma rakietami (torpedami) w reaktor.
11. Znowu finałowe sceny to atak myśliwców na Stację Bojową i jednocześnie pojedynek Jediego z Sithem.
12. Znowu jedna z końcowych scen to kremacja rycerza Jedi, a jakby jeszcze Amidala wręczała medale, to nie przypominałoby wam to czegoś?

Dwanaście porównań. To dużo czy mało? Zawsze podziwialiśmy George'a Lucasa za jego wyobraźnię i za to, w jak wspaniały sposób przekształcił ją w gwiezdną sagę. Teraz otrzymaliśmy pierwszy odcinek nowej trylogii. I co? Starość nie radość? Czyżby u papcia Lucasa zawodziła fantazja? Te same pomysły ubrane w nowe szatki mają być wstępem do przygody? Oczywiście zawsze można stwierdzić, że większość produkcji filmowych z ostatnich lat to powielanie filmowych i literackich pomysłów z przeszłości. Jak choćby scena zawodów pod racerów, która ma być hołdem dla wyścigu rydwanów z Oscarowego "Ben Hura". Ale jednocześnie czy nie wydaje się wam powieleniem sceny pościgu na speeder bike'ach z "Powrotu Jedi"? Nawiasem mówiąc, między innymi za tę scenę ta część trylogii otrzymała Oscara w kategorii efektów specjalnych.

I tu wkraczam na śliski grunt. Mianowicie na podejrzenie George'a Lucasa o sprzyjanie komercjalizacji. Wiemy, wiemy - każdy powie, patrząc na ogromne dochody, jakie przynoszą mu gadżety z filmów. Również w samych filmach z odcinka na odcinek stawało się to coraz bardziej widoczne. Ale w epizodzie I zostało zastosowane tyle "wypróbowanych" chwytów mających złapać młodszą publiczność, że aż czuje się słodycz wypływającą z ekranu. Tylko czekać, aż w którymś z kolejnych epizodów ponownie ujrzymy Ewoki. Oczywiście dobry biznesmen musi zwracać uwagę na trendy mody i opinię publiczności. Wydaje mi się jednak, że Lucas powinien się zdecydować, czy chce być twórcą najbardziej intrygujących filmów w kinie ostatnich lat czy też niezwykłym człowiekiem interesu. Z wywiadów ze współpracownikami i współtwórcami zawsze jasno wynikało, że George słuchał uważnie opinii innych, a filmy i tak robił tak, jak sam chciał. Widać z tego, że bardzo ceni sobie niezależność. Wcześniej narzekał, że kino nie w pełni mogło zrealizować jego pomysły, nie mógł uwolnić swojej wyobraźni. Dlatego powstała "wersja specjalna" poprzedniej trylogii. A teraz? Mimo nowoczesnej techniki filmowej, możliwości zrealizowania dowolnych lokalizacji i postaci w technice cyfrowej, co otrzymujemy? Stare, ograne pomysły. Oczywiście nie brak w nich czegoś nowego, jakiejś świeżości. Ale mam wrażenie, że owa świeżość jest zasługą scenografów, kostiumologów, kaskaderów, aktorów i wielu innych członków ekipy, ale - niestety - już nie reżysera i scenarzysty.

W poprzedniej trylogii powierzenie reżyserii epizodu V i VI innym pomogło sadze. Zwłaszcza najwyżej ocenianemu przez publiczność "Imperium kontratakuje". W "Powrocie Jedi" Lucas już miał większą kontrolę nad filmem, co niestety w pewnym stopniu widać. Od dłuższego już czasu uważam, że George Lucas jest świetnym scenarzystą i producentem, ale niestety reżyseria źle wpływa na jego filmy. Rewelacyjnym potwierdzeniem tej tezy oprócz "Imperium kontratakuje" jest seria "Indiany Jonesa". Niestety mniej pozytywny dowód stanowi właśnie "Mroczne widmo". Dlatego informacja, że papcio Lucas będzie reżyserował również epizody II i III, napełnia mnie niestety ponurymi myślami. Chciałbym, żeby był to optymizm. Będę na te filmy czekał z zapartym tchem. Ale oddech wstrzymuję, nie w oczekiwaniu na wspaniałe i rewelacyjne części gwiezdnej przygody, ale w strachu, że spełnią się moje obawy. Że ponownie Tatooine okaże się "wylęgarnią bohaterów", a słodki dzieciuch i jego głupkowaty towarzysz (towarzysze) zinfantylizują fabułę i przesłodzą film do obrzydliwości. Brrr. Koszmar. Zdaję sobie sprawę, że epizod I został w głównej mierze wyprodukowany jako film dla dzieci, ale czy z tego powodu wielomilionowa rzesza dojrzalszych fanów musi wychodzić z kina zawiedziona? W końcu Lucas-biznesmen powinien zdawać sobie sprawę, że to właśnie dorośli, a nie dzieciuchy nakręcają sprzedaż filmowych gadżetów. To właśnie oni kupują repliki mieczy, statków, kostiumy postaci i inne artykuły, które noszą dopisek "Limited Edition" i mają ceny sięgające setek dolarów. To oczywiście cwane podejście wychować sobie nowych nabywców, ale czy o to Lucasowi chodzi? Kiedy nastąpiła ta brutalna przemiana z Lucasa-fantasty w Lucasa-biznesmena? Człowiek, który dla mnie otworzył szerokie bramy fantazji, pokazał, jaką olbrzymią potęgą jest ludzka wyobraźnia, teraz twardo sprowadza mnie na ziemię i udowadnia, że liczy się tylko forsa, forsa, forsa. Niszczone jest we mnie to małe dziecko, które tak lubię, które do dziś uwielbia czytać komiksy, oglądać kreskówki, fantazjować. Czy całą energię swego umysłu George Lucas przeznaczył na myślenie o oglądalności? Czy dlatego powielił tak wiele pomysłów z poprzedniej sagi?

Można by sądzić po moich wypowiedziach, że nie podobało mi się "Mroczne widmo". Nic bardziej mylnego. Po pierwszym pokazie wyszedłem z kina zadowolony, ale z głęboko ukrytym przeświadczeniem, że to wszystko, co zafascynowało mnie w tym obrazie, coraz mniej nosi śladów ręki mistrza. Za każdym kolejnym zetknięciem z tym filmem nabierałem smutnego przekonania, że komercjalizacja dopadła i mojego idola. Ten smutek właśnie zrodził moje obawy co do losów następnych epizodów. Gdy na dodatek pojawiła się plotka, jakoby Anakina miał w II i III części zagrać Leonardo DiCaprio, stwierdziłem, że jeśli Lucas to zrobi, to niestety, ale nie będę chciał tego zobaczyć. Na szczęście już wiemy, że będzie inaczej. W tej chwili staram się śledzić plotki, pogłoski informacje dotyczące II części. Jedne pogłębiają moje obawy, inne je rozwiewają. Na razie z niepewnością spoglądam w przyszłość. Zamiast z radością czekać na nowy film i rozkoszować się nową przygodą, poddaje się smutkowi. Teraz, przy pisaniu tego tekstu, zastanawiam się, jak wielu z was ogarniają podobne obawy. A może jestem w nich osamotniony?

Zapraszam do dyskusji. Nasz adres e-mail: tcg@cdaction.com.pl

QuaSaaR

tcg@cdaction.pl

Dlaczego Imperium? cz. II

No właśnie. Cóż takiego daje nam Imperium, jakiż to potężny magnes kryje w sobie, jaką siłę powodującą, że jego szeregi, mimo nachalnej propagandy ze strony Rebeliantów, a potem Republikanów, ciągle pozostają zwarte, że wciąż znajdują się ludzie gotowi postawić na szali swoje życie, byle tylko móc choć w drobnym stopniu przysłużyć się wartościom, które wyznają?

Trudno to ująć słowami, możecie mi wierzyć... I wcale nie chodzi mi w tym momencie o to, że brakuje racjonalnych argumentów dla uzasadnienia poparcia, jakim cieszy się Imperium, oraz - jakkolwiek by to banalnie nie zabrzmiało - jego wyższości nad Nową Republiką. Rzecz w tym, że dla mnie - i dla większości żołnierzy Cesarstwa - najprostszym i jak najbardziej decydującym argumentem przemawiającym na korzyść Imperium jest to, że po prostu tak czuję. Tak w głębi serca. I za to uczucie jestem gotów poświęcić wszystko...

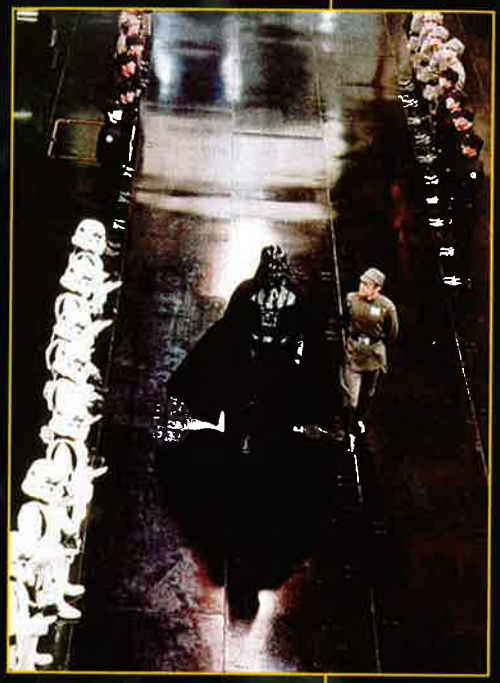
Wiem jednak, że takie tłumaczenie do większości przeciwników Imperium nie przemówi. Dlatego postaram się - w wielkim skrócie - przedstawić kilka rzeczy, które tak naprawdę oferuje nam Cesarstwo.

Po pierwsze więc - daje nam najszerzej pojętą praworządność. W naszym świecie w każdej konstytucji liczącego się i mieniącego przyjaznym dla swoich obywateli państwa stoi, że jest ono organizmem opartym na ogólnie uznanych zasadach prawa. Silne prawo oznacza bowiem stabilność i pewność jutra, tak niezbędne każdej przecież istocie do planowania przyszłości. A Imperium jest - w przeciwieństwie do Rebelii/Nowej Republiki - tworem politycznym wyrosłym na silnej podstawie prawnej, powstało bowiem zgodnie z obowiązującymi normami (przypomnijmy: przekazanie władzy Palpatine'owi przez demokratycznie wybrany Senat; w przeciwieństwie do samozwańczego, opartego na przemocy i gwałtownym zbrojnym buncie ogłoszenia swojego prawa do istnienia przez Rebelię). A że Palpatine rozwiązał potem Senat? Miał do tego prawo! A ci, którzy twierdzą, że zrobił to tylko i wyłącznie dla swoich korzyści, tkwią w głębokim błędzie! Palpatine bowiem chciał jedynie odsunąć od władzy i wpływów skorumpowane, zepsute i reprezentujące Zło w najczystszej z jego ohydnych postaci jednostki, które kierowały się egoizmem i prywatą. To było konieczne! W swojej mądrości i dobroci Cesarz Palpatine mógł (i chciał!), po zażegnaniu kryzysu i zaprowadzeniu porządku w Galaktyce, odtworzyć Senat w jego pierwotnej, idealnej, nie dotkniętej korupcją postaci! Twierdzący inaczej - uważający, iż Palpatine działał we własnym tylko interesie - wykazują się jedynie krótkowzrocznością i ignorancją wobec złożoności galaktycznej polityki.

Drugim - i nie mniej ważnym - aspektem praworządności jest funkcjonowanie prawa w praktyce. I tu również to właśnie Imperium - a nie Nowa Republika! - gwarantuje ludziom to, czego potrzebują. Imperium bowiem postawiło na szybkie i skuteczne egzekwowanie obowiązujących przepisów, ścigając i karząc przestępców z całą surowością i bezwzględnością. A trzeba wam wiedzieć, że to właśnie skuteczność wykonywania prawa świadczy o stabilności i efektywności systemu oraz o jego roli w procesie zapobiegania przestępstwom. A to właśnie - zapobieganie zbrodni - jest przecież najważniejsze; to właśnie daje ludziom poczucie bezpieczeństwa! Nie można natomiast zgodzić się z zarzutem Rebeliantów/Republikanów, że imperialne prawo było zbyt surowe! To prawda, niektóre środki stosowane przez Cesarstwo mogły sprawiać wrażenie okrutnych, ale przypomnijmy - przecież nawet w dzisiejszym świecie są kraje, w których ciągle orzekana i wykonywana jest kara śmierci (USA), a w innych przyzwolenie społeczne na nią jest bardzo duże (Polska). Imperium nie tyle więc jest okrutne, ile raczej wychodzi naprzeciw oczekiwaniom społeczeństwa, które domaga się bezpieczeństwa, zdecydowania w wykrywaniu przestępstw oraz - w razie potrzeby - skutecznego izolowania przestępców od reszty galaktycznej społeczności (przykład: Kessel, gdzie osadzani byli jedynie całkowicie zdemoralizowani, niebezpieczni i zepsuci do szpiku kości skazańcy).

Tyle na temat praworządności - czyli tego, czego całkowicie brakuje Nowej Republice (jeszcze raz to przypomnę: twór, który powstał wbrew cywilizowanym regułom - bo na kanwie krwawego buntu i terroru - nie ma moralnego prawa określać się jako praworządny). Ale nie jest to jedyny argument przemawiający za Imperium.

Drugim, nie mniej ważnym powodem, dla którego wybieram - i nie tylko ja! - Imperium, jest bezpieczeństwo. Cesarstwo chroni mnie bowiem od zagrożeń zarówno zewnętrznych, jak i wewnętrznych. Ci, którzy zdecydowali się przyjąć opiekę, znajdują się pod ochronnym płaszczem potężnej Floty oraz Armii. Wobec takich gwarancji nieustraszni są międzygwiezdni piraci czy agresywny sąsiad zza galaktycznej miedzy - zawsze wiadomo, że w razie zagrożenia zbrojnego z pomocą przyjdzie doskonała technicznie, świetnie wyszkolona i zorganizowana armia, której nie jest w stanie przeciwstawić się nikt i nic. A poczucie takie - świadomość, że pewnego dnia nie obudzę się pod obstrzałem agresora - jest szalenie istotne dla mnie i dla każdego mieszkańca Galaktyki. Poza tym dodajmy, że silna i sprawna armia jest - paradoksalnie! - gwarantem pokoju i stabilności! Pamiętajmy bowiem, że jej potęga działa odstraszająco; nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie wszczynał konfliktu wiedząc, że miałby przeciwko sobie siły zdolne rozprawić się z nim szybko i zdecydowanie - w ciągu kilku dni.



Ale nie tylko Imperialne Siły Zbrojne dają nam poczucie bezpieczeństwa. Od zagrożeń wewnętrznych chronią nas dobrze zorganizowane i zdyscyplinowane Siły Porządkowe. I tu znów być może usłyszę zarzut, że imperialna policja jest zbyt brutalna. Tylko że ludzie chcą bezpieczeństwa, a to da się osiągnąć jedynie zdecydowanymi metodami. Wspomnijmy choćby program gubernatora kolonii Nevv Yorkh, Rudolpha Giulianniego, znany opinii galaktycznej jako "Zero tolerancji dla zła". Polegał on na tym, iż z całą surowością karano również za drobne przestępstwa czy wykroczenia, a nie tylko za ciężką obrazę prawa, słusznie wychodząc z założenia, że to właśnie od takich zachowań - z pozoru niewinnych i w znikomym stopniu szkodliwych społecznie - wywodzą się ciężkie zbrodnie. Dlatego zdecydowanie i nieustępliwość sił policyjnych są koniecznością - a Imperium ze swoją organizacją i dyscypliną właśnie to oferuje.

Kolejnym ważnym czynnikiem, który decyduje o przewadze Imperium nad Rebelią/Nową Republiką, jest ekonomia. Imperium, jako organizacja wewnętrznie jednolita, usuwa wszelkie zbędne w wymianie handlowej bariery i cła wewnętrzne. Powoduje to większy wzrost gospodarczy, a tym samym - ujmując to najprościej, jak tylko się da - oznacza więcej pieniędzy dla jednostki. Mówiąc o handlu, jeszcze raz należy podkreślić olbrzymią rolę silnej Armii, która gwarantuje bezpieczny przewóz towarów i dóbr wzdłuż i wszerz jakże olbrzymiej przecież Galaktyki. Jak więc widać, to właśnie Imperium - nie Nowa Republika! - zapewnić może każdemu bezpieczeństwo ekonomiczne i spokojny byt.

Wymieniając zalety Imperium zapomnieć też nie wolno o możliwościach indywidualnej kariery, jakie nam ono otwiera. Ponieważ niezbędne jest utrzymywanie dużej i nowoczesnej Armii, miliony jednostek zdobyć mogą zatrudnienie w przemyśle (a pamiętajmy, że na potrzeby wojska działać musi zarówno przemysł ciężki - metalowy, paliwowy - jak i lekki - elektroniczny, optyczny, włókienniczy). Wreszcie karierę i bezpieczną przyszłość znaleźć można także w samej Armii - tu z pewnością zawsze znajdzie się miejsce dla odważnego, oddanego sprawie człowieka z silnymi zasadami, który nie zawaha się swą piersią zasłonić słabszych czy krzywdzonych.

Na sam koniec jeszcze jedno, wcale nie najmniej ważne. Imperium - w przeciwieństwie do Rebelii/Nowej Republiki - ma zasady. Wystarczy wspomnieć choćby motto Imperialnej Marynarki (Distinction and Honor). Poza tym - sam, będąc Imperialnym Pilotem, członkiem klubu Emperor's Hammer, miałem wątpliwą przyjemność kontaktu z Rebeliantami (z Rebel Squadrons). I to właśnie oni - a nie my, źli i podli według ich słów Imperiałowie - okazali się pozbawieni szacunku dla przeciwnika, pokory i dobrego smaku. Nie wypada tu cytować ich pożałowania godnych inwektyw kierowanych pod naszym adresem; zapewnić jedynie mogę, że były naprawdę paskudne i niegodne jakiejkolwiek istoty myślącej.

Myślę, że udało mi się przedstawić kilka argumentów przynajmniej w najogólniejszym stopniu odpowiadających na pytanie "Dlaczego Imperium?". Wiem, że podobnie jak ja myślą tysiące jego zwolenników; przeciwnikom zaś - mając świadomość, że nie przekonam ich do końca, ale być może zburzę chociaż panujący czarno-biały stereotyp - chciałbym podsunąć pod rozwagę tyle: przecież tak wielu ludzi nie może się tak po prostu mylić...

Todbringer

tcg@cdaction.pl

Recykling peryferyjny

Przemierzam spacerowym krokiem alejkę kompleksu ogródków działkowych. Z lewej i prawej podobne widoki - raz działka uprawiona wzorcowo, drugi raz - zarośnięta chęchami, stratowana przez powódź AD 97 i jeszcze nie odzyskana dla społeczności działkowiczowskiej; co jakiś czas trafia się taka średnia, uprawiana wprawdzie, ale nie na najwyższym działkowym poziomie.

Eugeniusz Dębski

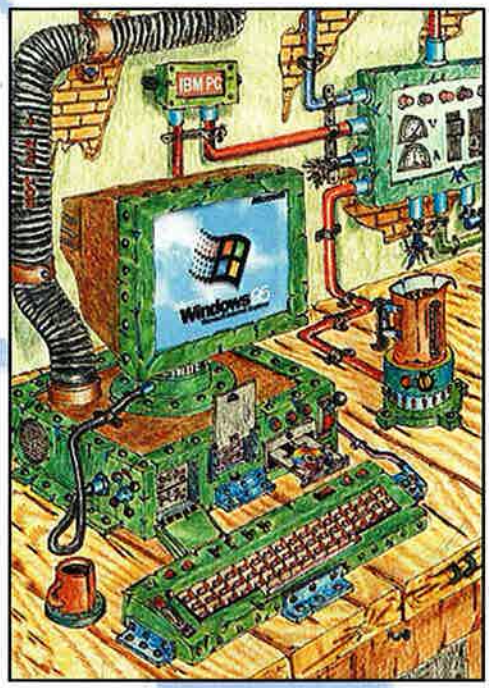
Kunszt uprawiania ogródka pracowniczego upada, zdecydowanie. Kiedyś niedbale uprawiany ogródek był nie do pomyślenia, czuwały nad tym porządkowe komisje społeczne, kontrolowały zasadność zasadzeń, sprawdzały proporcje, które miały co do decymetra kwadratowego wynosić 1 : 1 : 1 - warzywnik : sad : część rekreacyjna... Ale nie o tym miałem pisać.

Zawsze mnie wprawiała w zdumienie sprawność działkowiczów w przystosowywaniu do potrzeb ogródkowych różnego rodzaju niepotrzebnego komu innemu sprzętu. Z szyb autobusowych budowało się szklarenki, o zwyczajnych oknach poremontowych nie wspomnę. Z puszek po napojach - dachy. Z kartonów i styropianu - altany. Z czasz anten satelitarnych - misy na kwiaty, z drucianych półek polarowskich lodówek - grille. I tak dalej. Działkowicz znajdował zastosowanie wszystkiego do wszystkiego.

Jednak to, co zobaczyłem przedwczoraj, zaskoczyło mnie niezmiernie. Otóż po prawej mam wypieszczoną działeczkę, gdzie zagonik z dawno przekwitłymi konwaliami oddziela od ścieżki plastikowy szpaler z półlitrowych pojemników po musztardzie (żółtych) i po keczupie (czerwonych). Ale numer! - myślę oszołomiony.

Nie wiem, co mnie czeka za kilka metrów. Grządkę rzodkiewki oddziela od tejże ścieżki parkanik z wkopanych jednym rogiem dyskietek 5 1/4 cala w srebrnych koszulkach! O-o?! Przystaję i długą chwilę gapię się z żuchwą wysuniętą jak uszkodzona szuflada w pilśniowym regale. Potem z trudem ruszam dalej i myślę: "Przecież gdybym nie wyrzucił wszystkich swoich dyskietek, a jeszcze na dodatek rozpuścił wici po znajomych, po zaprzyjaźnionych firmach, ośrodkach obliczeniowych PW i UW!... Mógłbym dzisiaj wyłożyć dach specyficznym, jedynym w swym rodzaju, pal diabli, że może nietrwałym, ale szokującym gontem"!
Och, nie będzie ze mnie pomysłowy Dobromir! Lekko podłamany ruszyłem dalej, ale jakiś ciąg skojarzeń został uruchomiony. Po kilku krokach wynurzyły się z niego komputery i ich peryferie z Centrum Komputerowych Systemów Automatyki i Pomiarów MERA-ELWRO, gdzie bawiłem przez kilka lat zaraz po studiach. Przypomniała mi się słynna Kauf Hala, czyli ośrodek obliczeniowy postawiony z DeDeRonowskich elementów do budowy marketów spożywczych. Przypomniała mi się jednostka centralna nowoczesnego R-32, jej pamięci taśmowe (mogłem pół godziny gapić się na dwie szpule wirujące, zatrzymujące się w ułamku sekundy, drgające, wracajace i znowu przewijające się o kilka centymetrów), jej sensacyjna nowość - pamięci dyskowe o pojemności bodajże 1 MB i masie ok. 8 kg. Operatorki, drobne zazwyczaj dziewczyny, pracowały przede wszystkim fizycznie - przenosiły z miejsca na miejsce, z czytników na regały, dziesiątki kilogramów taśm, dysków, pudeł z milionami kart perforowanych, targały w ręku tysiące metrów nawiniętych na szpule taśm perforowanych i niemal tyleż bieżących metrów zadrukowanego papieru z drukarek wierszowych.

Ta praca, operatorek i moja (dostarczałem im kart z danymi do obróbki), miała swoje drobniutkie przyjemnostki i uboczne "korzystki". Można było, na przykład, wykorzystać karty perforowane do ofiszkowania swojej domowej biblioteki. Specjalny papier reagujący na wilgotność powietrza - wyginający się nawet od chuchnięcia nań - nadawał się tego tego celu idealnie - był gładki, trwały jak plastik i świetnie "trzymał" długopis czy flamaster. Do dziś Klub Miłośników Fantastyki SZEDAR ma fiszki swoich zbiorów zrobione właśnie z tych kart. Różnokolorowe taśmy perforowane znakomicie nadawały się, i były wykorzystywane powszechnie, do wykonywania specyficznych origami - szczególnie gwiazd i gwiazdek w okolicach świąt. Oczywiście o wykorzystywaniu ich w charakterze zwyczajnych serpentyn nawet nie wspominam, bo to dość prymitywne zastosowanie, choć rozpowszechnione było bardzo bardzo bardzo. Tak samo jak konfetti z dziurkowanych owych kolorowych taśm.



Niestety w 1984 roku wyprowadziłem się z Elwro i nie wiem, jak zostały wykorzystane pamięci dyskowe - tych siedem czy osiem płyt o gabarytach longplayów (takich analogowych czarnych płyt z subiektywnie dużą porcją muzyki; wyjaśniam to, bo nie wiem, kiedy felieton pójdzie, a postęp w tych dziedzinach jest szybki i za chwilę tylko maniacy jazzowi będą reagowali na słowo "longplay"). Na pewno jakoś wykorzystywane były. Może używano ich jako talerzy plastikowych na kempingach, może jako tarcz do strzelania z procy (taka zabawka dzieci z ponurych czasów, kiedy nie miały konsol i sprzętu do baseballa), może jako kółek do dziecięcych wózków?

Gdyby podejść do sprawy systemowo i szczegółowo, okazałoby się, że z komputerów elwrowskich można było wyciągnąć wiele jeszcze innych pożytecznych rzeczy - aluminium z chassis, złoto z wtyków, lampy, diody, oporniki (a skąd, jak myślicie, brały się oporniki w klapach strajkujących i opierających się władzy w latach przemian ustrojowych - no, może nie dosłownie z trzewi komputerów serii Riad czy Odra, ale z zasobów serwisantów), kondensatory i tranzystory.

A co zostanie z mojego peceta? Niestety, mało. Dwa kilo metalu z obudowy, może z pół kilo aluminium. I koniec.

Wszelkie próby wykorzystania elementów współczesnego kompa do celów pobocznych i zastępczych skazane są na niepowodzenie i śmieszność, jak ta legendarna próba pewnego Amerykanina, który do wysuniętej kieszeni CD wkładał kubek z kawą, ale mu się ułamała, bo była - jak poskarżył się serwisowi - z plastiku kiepskiej jakości.

Nic zatem nie zostanie z naszych domowych i firmowych komputerów. Spieszcie więc porobić sobie zdjęcia z komputerami w tle, żeby móc je potem pokazać wnukom. Ja mogłem pokazać przynajmniej kartę perforowaną. No i mam zdjęcie z choinki w MERA-ELWRO, gdzie na drzewku migocą diody i ledy, łańcuch i gwiazdki są z taśmy perforowanej (wykorzystano dane z księgowości: Wypłata Dla Umysłowych), na gałązkach wiszą kaczuszki i pieski z kart perforowanych (Zaliczka Dla Fizycznych, wydziały od I do IV), a głowy mamy posypane konfetti w kolorze niebieskim, zielonym i różowym (Trzynasta Pensja Dla Administracji i Działu Reklamy). Nie spieszcie się z wyrzucaniem swoich Pentium 133! Jeśli nie macie miejsca na strychu czy w piwnicy - zróbcie zeń postumenty na donice z kwiatami pnącymi! Postawcie w ogrodzie przydomowym na dwóch kompach grill czy barbeque, ale nie utylizujcie totalnie. Zastanówcie się, jak wykorzystać peceta i jego okolice. Przecież grozi nam, że płyty kompaktowe już niedługo zachowają się tylko w postaci antyradarowych odbłyśników na szybach samochodów, a przecież można by z nich robić japońskie dzwoneczki na werandy.

Zachowajmy swoje techniczne gadgety! Bo jak inaczej zaimponujecie swoim wnukom, jak wstrząśniecie umysłami małych naszych milusińskich, dla których domowy komputer będzie się mieścił w kasetce 3 x 5 cm? Czym zaimponuje dziadziuś maluchowi, którego wychowywanie i edukację mocno wspierać będzie potężna i mała jednocześnie maszyna?

Ja już się zdecydowałem. Na pewno kieszeń, w której teraz siedzi dysk 0,5 GB, zachowam i będę używał jako szufladki na spinacze i wkłady do pisaków. Pudełka na dyskietki 3 1/2 cala świetnie nadadzą się na pojemniki do przechowywania liści laurowych i lasek wanilii. Z podkładek pod mysz zrobię psu materac. Z kulek wydartych z myszy i trackballi zrobię żonie korale na Sylwestra 2001. Zacznę robić to już. Postęp, niestety, zaskakuje wszystkich, a mnie pierwszego. □

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Lemmings Revolution

1. Krzysztof Duda; Lublin
2. Rafał Gajda; Wodzisław Śląski
3. Dawid Dudek; Tychy
4. Dawid Pawłowski; Kraków
5. Marcin Świejkowski; Środa Wlkp.
6. Tomasz Niedoba; Kraków
7. Przemysław Rytel; Olsztyn
8. Michał Król; Wrocław
9. Krystian Kryjal; Tomaszów Lubelski
10. Kamil Praciak; Malbork
11. Agnieszka Figielek; Gdynia
12. Sławomir Fajfer; Toruń
13. Małgorzata Lenter; Sosnowiec
14. Adam Nowicki; Oleśnica
15. Kamil Dąbrowski; Wysokie Maz.
16. Bartosz Lewiński; Gdynia
17. Błażej Szurmiak; Warszawa
18. Aleksander Rećko; Kalisz
19. Damian Tuszyński; Świdnica Śl.
20. Jakub Bilski; Słupsk
21. Anna Wanczura; Bydgoszcz
22. Tomasz Świderski; Sopot
23. Andrzej Maniak; Kraków
24. Tomasz Kompert; Jaworzno
25. Krzysztof Niemczyk; Oborniki Wkp.

Blair Witch Project #1

1. Marcin Grabowski; Wrocław
2. Radek Łuczuk; Witonia
3. Andrzej Żmijewski; Zawiercie
4. Wojtek Sajkowski; Poznań
5. Artur Wyszyński; Sosnowiec
6. Jakub Sajkowski; Poznań
7. Łukasz Kosela; Piekary Śl.
8. Daria Piłak; Bielsko
9. Marcin Madej; Andrychów
10. Monika Gonczar; Gryfów Śl.
11. Tomasz Niedoba; Kraków
12. Jan Żmijewski; Zawiercie
13. Michał Piotrowski; Gdańsk-Oliwa
14. Filip Sonnenfeld; Grudziądz
15. Wojciech Michalec; Bielsko-Biała
16. Damian Lewandowski; Włocławek
17. Rafał Sowiński; Jastrzębie Zdrój
18. Mariola Biały; Katowice
19. Magdalena Gierszal-Nowak; Zakrzewo
20. Maksymilian Tumidajewicz; Ełk
21. Anna Wanczura; Bydgoszcz
22. Zbigniew Kozyra; Ełk
23. Mieczysław Mardyło; Świętojano
24. Daniel Kucharski; Włocławek
25. Mikołaj Maciejewski; Leszno

Z uwagi na bardzo małą ilość miejsca ograniczamy się do podania listy laureatów, którzy otrzymają ufundowane przez Play-it pełne wersje gier oraz programów użytkowych.

Uwaga: począwszy od nru 12/00 rozwiązania konkursów będą też dostępne na naszej stronie WWW - i to na dobrych parę dni PRZED pojawianiem się CDA w kioskach!

Nagrody prześla pocztą fundatorzy.

SOBOWTÓRY edycja #3

Przypominamy o naszym NIEUSTAJĄCYM konkursie: NA SOBOWTÓRA JAKIEJŚ POSTACI Z GRY. Nie musi to być akurat Lara. Byle tylko była to jakaś ZNANA postać z dowolnej gry na PC. Konkurs będzie nieustający, co jakiś czas opublikujemy nadesłane zdjęcia, a czytelnicy sami wybiorą zwycięzcę - albo laureatkę? Nagrody... no cóż, zrobimy wszystko, żeby były ciekawe - co to będzie, trudno powiedzieć, ale postaramy się także wykazać pomysłowością.

ZACHĘCAMY DO BRANIA UDZIAŁU W ZABAWIE! DAJ SOBIE SZANSĘ!!! POKAŻ SIĘ 200.000 CZYTELNIKÓW!

1

2

3

A teraz już kolejne propozycje:

1. Ola Rybak z bratem Wojtkiem.
2. Sylwia Pawera.
3. Aleksandra Kuc (lat 6) jako Lemmnig.
4. Katarzyna i Anna Muszyńskie oraz Marcin Wziontek - - jako bohaterowie Vampire The Masquarade.
5. Joanna Krysta.

Sonia Chylak i Alicja Czuryło - poczta dostarczyła zdjęcie tak zniszczone, że nie było szansy na publikację :(. Przyślijcie raz jeszcze!

Ola Poloczek - ładny Neo z Ciebie... Niestety na razie nie ma gry Matrix, a konkurs jest na sobowtóra postaci z GRY, nie filmu :(. Ale postaramy się je opublikować za miesiąc, poza konkursem.

4

5

Warunki konkursu?

- Liczba zdjęć - nieograniczona [co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze]
- Każde zdjęcie powinno być podpisane [od tyłu] nazwiskiem autora, jego adresem; na wszelki wypadek możecie też zaznaczyć, kogo odgrywacie :P
- Do listu powinno być dołączone oświadcznie mniej więcej takiej treści: Ja [tu imię, nazwisko], oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć [ew. "to ja jestem na tych zdjęciach"] i godzę się na ich publikację na łamach CDA
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą [także na dyskietkach!], jak i e-mailami [z subjectem: Sobowtor!]
- Plebiscyt na sobowtóra będzie miał miejsce na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależna od ilości nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra [Kwartału? Półrocza?]. I Wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

English in Action: The Royal Family

Wśród szerokiej oferty komputerowych, interaktywnych kursów językowych propozycja Electronic Publishing Association LLC jest jedną z najbogatszych. Nie tak dawno prezentowaliśmy oryginalną serię LANGMaster English in Action. Nowością była zastosowana metoda edukacyjna, która polegała na studiowaniu języka angielskiego w towarzystwie osiemnastu, dobrze znanych, osobistości ze świata filmu, muzyki pop, polityki, biznesu i literatury (np. Bill Clinton, Kim Basinger, Stephen King, Joe Cocker). Wykorzystując wyjątkową formę prezentacji, czyli autentyczne nagrania telewizyjne rejestrowane na żywo, szczególny nacisk położono na słuchanie i rozumienie języka, co w swobodnej konwersacji jest przecież najbardziej potrzebne.

Andrzej Sitek

LANGMaster The Royal Family to właśnie kolejny program z rodziny English in Action. Struktura aplikacji, zestaw opcji i sposób prezentacji jest bardzo zbliżony do innych tytułów z serii (dotychczas dostępnych było cztery). Różnica polega jednak na tym, że materiały zawarte w programie są znacznie obszerniejsze. Na dwóch płytach CD-ROM znajdziemy ponad godzinę zarejestrowanych nagrań video zawierających przemówienia, wywiady oraz komentarze związane z Brytyjską Rodziną Królewską.

Elżbieta II, córka Jerzego VI z dynastii Windsor (1926 - :)

Przy okazji należy jeszcze wspomnieć, że w ofercie EPA znajdują się bardzo popularne kursy LANGMaster Interactive English (wszystkie poziomy zaawansowania), multimedialny słownik języka angielskiego, kurs dla zaawansowanych The Heinemann TOEFL, a także program do nauki dla dzieci - Zak's Wordgames. Jak widać, oferta EPA jest naprawdę bogata i wszechstronna, przewidziana dla odbiorców w różnym wieku, o różnym stopniu zaawansowania i znajomości języka angielskiego. Równie istotny pozostaje fakt, że aplikacje EPA zostały w większości wpisane do wykazu środków dydaktycznych zalecanych do użytku przez ministra do spraw oświaty i wychowania (uzyskawszy bardzo pozytywne recenzje rzeczoznawców: dr Jolanty Dobrowolskiej i mgr Jacka Wołka). Ostatnie wątpliwości, co do klasy produktów EPA, rozwieje zapewne informacja, że program brytyjskiej firmy został uhonorowany Złotym Medalem na Infosystemie '97 oraz wieloma wyróżnieniami w prasie polskiej i zagranicznej.

INFO · INFO · INFO

Producent:
Electronic Publishing Association LLC
DD Komputery

Dystrybutor:
DD Komputery
Electronic Publishing Association LLC w Polsce

Internet:
http://www.langmaster.pl/

Wymagania:
P 90 MHz, 32 MB RAM, Win 95, 98, NT, 2000, SVGA 800 x 600

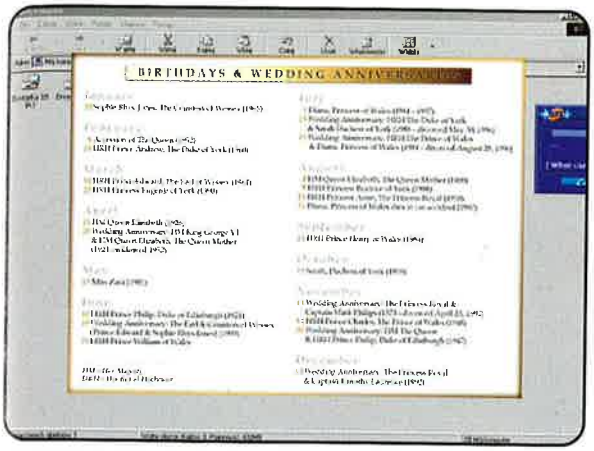
Dostępne na rynku polskim programy do nauki języka angielskiego prezentują na ogół dość zbliżony poziom. Takie aplikacje jak EuroPlus+ czy Encarta English są dla polskiego odbiorcy równie wartościowe jak publikacje z EPA. W wypadku nowej pozycji w ofercie EPA zarówno zakładany, potencjalny krąg odbiorców jak i sposób nauki sprawiają jednak, że program staje się wyjątkowo atrakcyjny dla ludzi o sprecyzowanych wymaganiach.

Największą zaletą pomysłu wykorzystanego przez EPA jest możliwość osłuchania się, nauki prawdziwego, żywego języka angielskiego - bez żadnych dodatków czy sztucznych uproszczeń. Kontakt z takim językiem oraz jego studiowanie daje silne fundamenty, przygotowanie do pełnego zrozumienia audycji radiowych i telewizyjnych transmitowanych w tym języku. Nie od dziś wiadomo, że oprócz tradycyjnych kursów językowych, bardzo ważne jest osłuchanie się, ciągłe przebywanie w obrębie danego języka, co ułatwia proces nauki. Oczywiście optymalnym rozwiązaniem jest odbycie kursu językowego w państwie, gdzie przyswajany język jest ojczystą mową mieszkańców. Jesteśmy wówczas zmuszeni do ciągłej analizy, prób i testów na żywym języku, który nas otacza. Oczywiście nie każdego stać na takie rozwiązanie, dlatego programy z serii English in Action są świetną namiastką tego procesu i, dla osób, które mają już podstawową wiedzę o angielskim, po prostu doskonałym narzędziem wspomagającym naukę.

Struktura programu The Royal Family jest bardzo przejrzysta i czytelna. Na głównym pulpicie umieszczono zestaw okienek ze zdjęciami członków Rodziny Królewskiej, które są jednocześnie skrótami do narzędzi programowych.

W Introductory Video, pierwszym z nich, obejrzymy video wprowadzające, w którym zaprezentowano podstawowe informacje dotyczące członków Rodziny Królewskiej. Z kolei w About the Royal Family istnieje możliwość poznania odpowiedzi na ciekawe pytania, przejrzenia danych na temat związków rodzinnych dynastii. Royal Events prezentuje natomiast najistotniejsze wydarzenia z życia rodziny.

Nie zapomniano również o funkcji Internetu. Dzięki Royal Links znajdziemy połączenia z innymi, ciekawymi stronami WWW, w tym z oficjalnymi stronami Brytyjskiej Rodziny Królewskiej. Dla osób, którym bo-

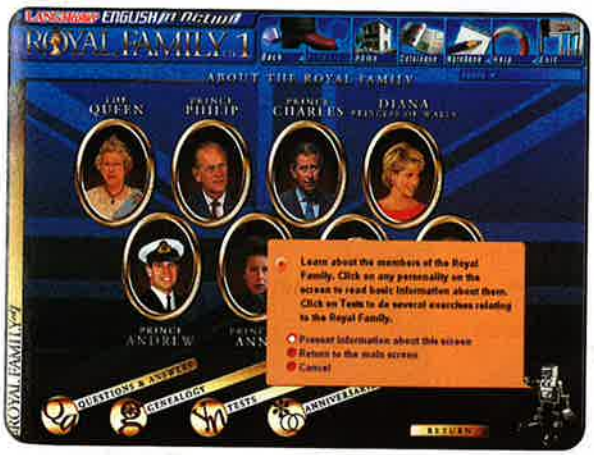


Program z EPA zaskakuje mnóstwem ciekawych informacji o Rodzinie Królewskiej.

gate zasoby na płytach jednak nie wystarczą, istnieje opcja Royal Family on-line. Odnajdziemy tu dalsze informacje oraz ćwiczenia związane z tym tytułem. Ostatnią opcją, czyli Photo Corversations, są tematy do wprowadzenia na zajęciach języka angielskiego przygotowane z myślą o nauczycielach.

Funkcja aplikacji nie ogranicza się jedynie do odegrania zapisu filmowego. Podczas oglądania przemówienia, wywiadu możemy czytać na ekranie to, co jest mówione. Analiza tekstu z jednoczesnym odsłuchiwaniem nagrania jest dobrym ćwiczeniem utrwalającym wymowę poszczególnych słów i zwrotów. Możemy również zatrzymać akcje i analizować dowolny fragment, czy też wielokrotnie przesłuchiwać wybrane zdanie, fragment i jednocześnie nagrywać własną wymowę fraz i słów oraz porównywać ją z oryginałem (zaawansowany system rozpoznawania mowy i analizy głosu). Jeżeli chcemy, można wysłuchać zdania, powtórzyć, zapisać je, a następnie poczekać na ocenę komputera.

Nie brakuje również konkretnych ćwiczeń, dzięki którym sprawdzimy i utrwalimy swoja wiedzę. Podczas pracy z nagraniem mamy kilka możliwości. Przed pierwszym obejrzeniem video przeanalizujemy listę trudniejszych słów (Vocabulary) pojawiających się w sekwencji video. Ważne jest, że można tu odczytać nie tylko tłumaczenie każdego słowa na język polski, ale również wyjaśnienie w języku angielskim, następnie pozostaje nam tylko ćwiczyć jego wymowę.



Preview, czyli przesłuchanie wstępne, umożliwia słuchanie całego nagrania lub poszczególnych jego części bez uwzględniania przerw. Po pierwszym przesłuchaniu, można odpowiadać na pytania. Sprawdzają one rozumienie wysłuchanego tekst, a przy okazji pozwalają określić poziom znajomości języka. Należy jeszcze wyjaśnić, że pakiet The Royal Family jest przeznaczony dla osób średniozaawansowanych i zaawansowanych, tak więc nie znajdziemy tu ćwiczeń umożliwiających naukę podstaw gramatyki języka.

W pakiecie ćwiczeń (które pozwalają utrwalić wiadomości, słownictwo, przyswojone w trakcie słuchania nagrań) znajdują się ćwiczenia ze słuchania i mówienia, poprawnej pisowni oraz gramatyki. Są to standardowe zadania, które znajdziemy w każdym, dobrym programie do nauki języka angielskiego. Świetnym pomysłem są krótkie wyjaśnienia ciekawszych wyrażeń i zasad gramatycznych pochodzących z nagrań. Aplikacja pozwala też na wykorzystanie systemu rozpoznawania mowy. Aby pracować przy jego pomocy, należy podłączyć mikrofon (słuchawki z mikrofonem znajdują się w komplecie!) - zamiast korzystania z myszy, możesz zwyczajnie wydawać polecenia przez mikrofon. System ten nawet się sprawdza i jest dość wygodny.

W skład programu wchodzi również aplikacja Notebook (Notatnik), która pozwala w łatwy sposób sporządzać i segregować notatki do kursu. Notatnik można dowolnie edytować i porządkować w formie bardzo czytelnej, drzewiastej struktury katalogów i plików (podobnie jak w Eksploratorze) Narzędzie Notatnik zawiera również dziennik i pozwala użytkownikom aplikacji serii LANGMaster dołączać do stron aplikacji własne notatki. Notatki można przeszukiwać i sortować według różnych kryteriów. Mogą one być ponadto wywoływane w określonych wcześniej dniach (np. w celu powtórki danej lekcji). Aplikacja pozwala wybrać tryb współpracy z jednym użytkownikiem i z wieloma użytkownikami, tak więc każdy może mieć swoje własne notatki nie kolidujące z materiałem wprowadzonym do programu przez innego uczestnika kursu.

Oczywiście w tego typu aplikacji nie mogło zabraknąć słownika. Dictonary zawiera wybrane słowa z tekstów nagrań wideo oraz ich tłumaczenia. Szukane słowo można wpisać w oknie przeszukiwania. Program pozwala przeszukiwać cały słownik (tj. słownictwo dotyczące wszystkich tekstów), jak również słownictwo związane z konkretną postacią lub konkretnym fragmentem nagrania. Można również wyświetlić listę słów odnoszących się do konkretnego tematu. Dobrym pomysłem jest także to, że słowa tekstu nagrania, które występują w słowniku, są podkreślane - aby obejrzeć tłumaczenie takiego słowa, wystarczy je kliknąć. Poprawna wymowa wszystkich słów jest zarejestrowana przez rodowitego lektora języka angielskiego.

Program z serii English in Action: The Royal Family jest na pewno bardzo atrakcyjną propozycją dla osób, które mają już solidne podstawy i znajomość języka, ale chcą zwiększyć zasób słownictwa. Jedyną rzeczą, która wydaje się nie do końca dopracowana, jest dygitalizowany głos, który objaśnia nam poszczególne opcje, strukturę programu oraz zadań. Brzmi nieco za bardzo metalicznie i mechanicznie. Od niego na pewno nie nauczymy się właściwej wymowy. Mimo to The Royal Family to pozycja wyjątkowa i na pewno bardzo dobra. Jest to jednocześnie świetne narzędzie do nauki języka; poprawnej wymowy, a równocześnie kompendium wiedzy o Rodzinie Królewskiej. Wysoki poziom nagrań, świetny interfejs użytkownika i bardzo dobra jakość lekcji oraz ćwiczeń gwarantują, że nauka będzie łatwa i przyjemna. Przy okazji możemy też podejrzeć jak żyją królowe i książęta. Czy to nie brzmi jak bajka?

□

Przepis na półwytrawny "królewski" short drink podawany jako aperitif .

Queen Elizabeth (królowa Elżbieta)

kieliszek koktajlowy
szklanica barmańska

20 ml. Brandy *
20 ml. czerwonego wermutu *
1 łyżka barmańska curaçao triple sec

składniki i kostki lodu zamieszać w szklanicy barmańskiej i przelać do kieliszka koktajlowego.

(* - bezalkoholowe ;-)

Mitologia starożytnej Grecji i Rzymu

"Na początku był chaos" - tak zaczyna się mitologia grecka, która, podobnie jak rzymska, jest zbiorem baśni o bogach i bohaterach. Przez piętnaście wieków świat greckich bohaterów oddziaływał na literaturę i sztukę Europy. Zawsze patrzono na mitologię jak na jeden z najpiękniejszych tworów wyobraźni greckiej i była ona nieśmiertelnym zbiorem nieśmiertelnych tematów, motywów, symbolów, bez których i dziś sztuka nie umie się obejść i wciąż do nich powraca. Dlatego m.in. warto ją poznać. Znajomość Mitologii pomoże w rozpoznawaniu jej elementów w książkach, malarstwie czy filmie. Herkulesowego zadania przedstawienia mitologii Greków i Rzymian podjęła się aplikacja multimedialna. Oby nie była to syzyfowa praca, czyli praca wymagająca ustawicznych i często bezskutecznych wysiłków.

Kazimierz Serwin

"Istota mitu polega na wiecznym powracaniu, pozaczasowości, wiecznej teraźniejszości".

Tomasz Mann

Wędrując przez działy poświęcone bogom, mitom, miejscom i podróżom mitycznych bohaterów, użytkownik sam decyduje, w jaki sposób pozna zawartość programu. Może czytać teksty, słuchać narracji, obejrzeć animacje ilustrujące przebieg podróży, śledzić wędrówkę jakiegoś Herosa na mapie lub oglądać ilustracje. Korzystając ze "Słownika", szybko znajdziemy wyjaśnienia trudnych haseł.

"Mitologia starożytnej Grecji i Rzymu" zawiera 36 tekstów oraz narracji dotyczących najsłynniejszych mitów, 400 haseł słownikowych, ponad 100 stron tekstów poświęconych postaciom i zdarzeniom znanym z mitologii, słownik nazw i imion, ilustrowany indeks wraz z wyszukiwarką oraz tablicę genealogiczną.

Z "Mitologii" można dowiedzieć się lub przypomnieć sobie, kim był Tezeusz, co było przyczyną wojny trojańskiej, dlaczego Dedal i Ikar skonstruowali skrzydła. Można też towarzyszyć w podróży Argonautom, Eneaszowi czy Odyseuszowi, poznać szlaki ich wędrówek, przeżyć przygody i doświadczyć siły przeznaczenia.

Opis programu

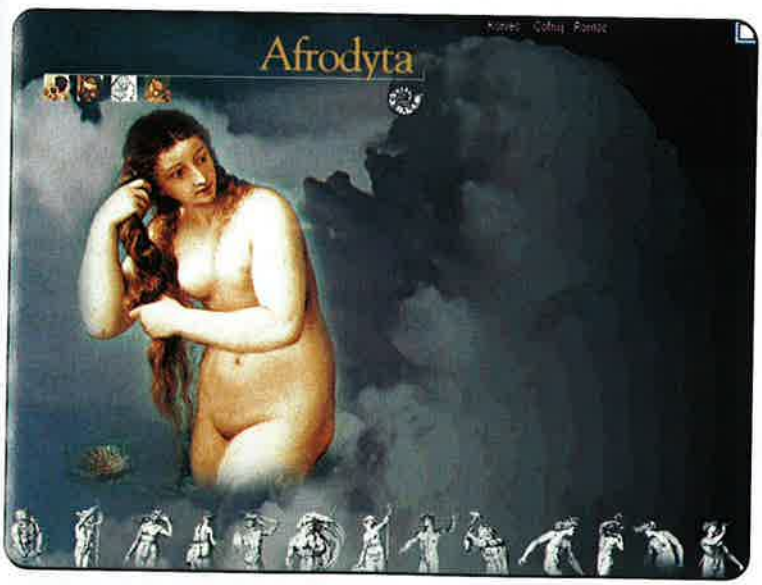
Jako się rzekło, program podzielono na cztery części:
- Bogowie
- Podróże
- Mity
- Miejsca

Głównym bohaterami są: Artemida, Demeter, Dionizos, Ares, Hefajstos, Hermes, Atena, Zeus, Posejdon, Apollo, Hera, Afrodyta i Hades. Ich losy omawiane są w częściach "Bogowie" (tekst) i "Mity". Mity prezentuje lektor, ich fabułę ilustrują zmieniające się obrazy (zdjęcia dzieł malarskich i rzeźbiarskich artystów różnych epok). Natomiast w "Podróżach" towarzyszymy Odyseuszowi, Eneaszowi, Jazonowi i Herkulesowi. Podczas opowieści prezentowana jest trasa wędrówki.

Czytając tekst, możemy szybko znaleźć się, dzięki hipertekstowi, w miejscu związanym z opowiadaną historią lub dowiedzieć się o postaci, z którą zetknął się interesujący nas bohater lub bóg. W części "Mapy" przedstawiono miejsca, o których opowiadają mity, a także gdzie się narodziły. I to byłoby właściwie wszystko, jeżeli chodzi o ten program, bo do obszernych on, niestety, nie należy.

tość: brak trójwymiarowej animacji, filmów, zdjęć itd. Interfejs jest łatwy w obsłudze, ale po programie tak ubogim żaden nie nastręczałby problemów w poruszaniu się.

Aha, zapomniałbym. Program zawiera w tytule obie mitologie, a więc grecką i rzymską. Tymczasem są one przedstawiane analogicznie, np. Posejdon (dla Rzymian Neptun). Powiem delikatnie, że jest to duże uproszczenie.



Mitologia pozwala człowiekowi lepiej zrozumieć współczesny świat. Miłość i nienawiść, przyjaźń i zdrada, władza i posłuszeństwo - to siły, które niezmiennie rządzą ludzkim zachowaniem i leżą u podstaw kultury. Szkoda więc, że "Mitologia starożytnej Grecji i Rzymu" nie spełniła, przynajmniej moich, oczekiwań. □

Należałoby od razu powiedzieć, że aplikacja powstała na włoskiej licencji sprzed czterech lat, co w rozwoju multimediów jest epoką. Stąd zapewne jej uboga zawar-

INFO · INFO · INFO · INFO · INFO

Producent:
Optimus Pascal Multimedia
Dystrybutor:
Optimus Pascal Multimedia
Internet:
http://www.opm.pl
Wymagania:
8 MB RAM (zalecane 16 MB), CD-ROM x2, rozdzielczość ekranu 640 x 480.
Cena:
99 zł

www.play.com.pl
Zamów przez internet
Kupuj TANIO

RED ALERT 2 114 ZŁ

FIFA 2001 114 ZŁ

SIMS Ś.ŻYCIE 69 ZŁ

BALDURS GATE 2 144 ZŁ

MANAGER 00/01 124 ZŁ

PLAY HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Zamów hurtowo - tel.(022) 832-54-31 - Wysokie Rabaty
ul. Potocka 14 paw.3 01-652 Warszawa pon.-piat. 10.00-17.00

tel (022) 832-54-30
Zamów detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
5 ZŁ - KOSZTA PRZESYŁKI, REALIZACJA DO 5 DNI, PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE

PRZEDSTAWICIEL im GROUP

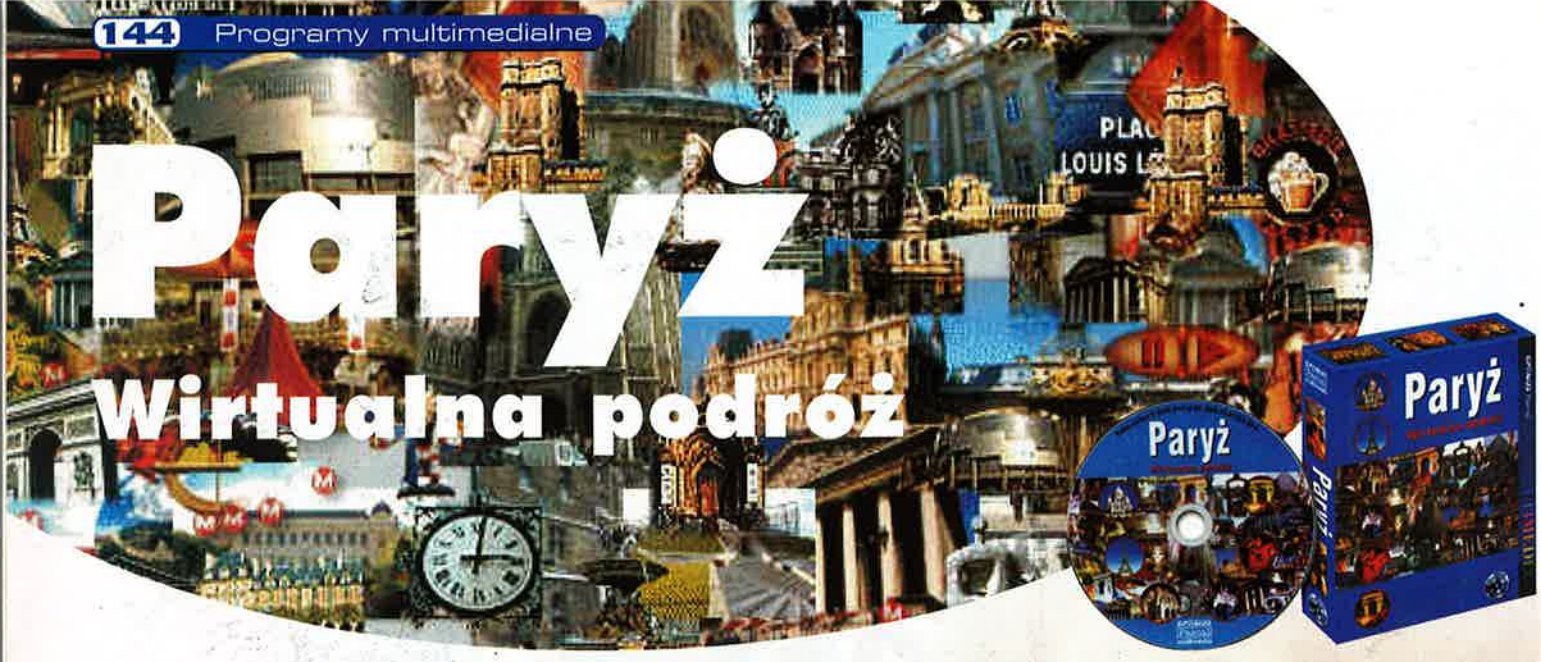
www.play.com.pl
Zamów przez internet - TANIEJ

ON-LINE SKLEP

www.play.com.pl
Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej.

Paryż

Wirtualna podróż



"Jeśliś miał szczęście zamieszkać w Paryżu za młodu, to przez resztę życia, gdziekolwiek się udasz, będzie on z tobą, bo Paryż jest świętem ruchomym" - powiedział Ernest Hemingway w rozmowie z przyjacielem w roku 1950. Wspomnienia z Paryża pozostają na zawsze, są także inspiracją dla wielu pisarzy, którzy akcję swoich powieści umiejscawiają właśnie w stolicy Francji, że wspomnę chociażby "Katedrę Marii Panny w Paryżu" - Viktora Hugo. Do stolicy Francji ciągnęli malarze, pisarze, a także ludzie, którzy choć trochę chcieli odetchnąć niespotykaną nigdzie indziej atmosferą sztuki tworzonej na przestrzeni wielu wieków. Ale Paryż to nie tylko miasto przeszłości, potwierdza to życie, którym tętni ulica, kawiarnie pełne gości i tysiące, tysiące turystów. Jednym z nich możesz być i TY, za sprawą programu przenoszącego nad Sekwanę, w przeszłość i współczesność stolicy Francji.

Kazimierz Serwin

„Paryż. Wirtualna podróż" to multimedialny przewodnik turystyczny na CD-ROM-ie. Program pozwala zapoznać się z historią, zabytkami, życiem artystycznym stolicy Francji, a także z wyśmienitą kuchnią i francuskimi winami. Obok najważniejszych zabytków architektonicznych, masowo odwiedzanych przez turystów, przedstawiono w nim malownicze zakątki miasta znajdujące się z dala od głównych szlaków turystycznych. Wirtualny turysta znajdzie tu również sklepy, puby, miejsca rozrywki, domy mody, wybierze odpowiedni hotel czy restaurację.

Plan Paryża ułatwia poruszanie się po nim, wystarczy kliknąć na wybranej dzielnicy.

Opis programu

Podróż po stolicy Francji rozpoczyna się w paryskiej kawiarni. Stąd, klikając poszczególne przedmioty, można wybrać się na tematyczne spacery po mieście. Tak więc możemy zacząć od "Życia artystycznego", a więc poznamy informacje dotyczące opery i utworów muzycznych, teatru, baletu, piosenki i tańca, filmu oraz fotografii. Jak film, to oczywiście muszą być sylwetki Gerarda Depardieu i Catharine Deneuve - współczesnych sław francuskiego kina.

Paryż ma opinię miasta, które nigdy nie śpi, zawsze można znaleźć lokal, aby się zabawić. W "Rozrywce" dowiemy się także o kinach, sporcie, teatrach i koncertach. Od czasu do czasu mamy możliwość w jednym z zagadnień odbyć spacer przez znane ulice.

Paryż był świadkiem wszystkich etapów rozwoju sztuki europejskiej, od średniowiecznych miniatur malowanych w psałterzach i modlitewnikach z XIII-XIV wieku po oniryczne wizje dwudziestowiecznych surrealistów. W "Sztuce" mamy okazję poznać dzieła słynnych malarzy i rzeźbiarzy oraz zapoznać się z informacjami na ich temat.

Po doznaniach natury duchowej proponuję coś dla ciała. Udajmy się na zakupy.

Namiętny miłośnik zakupów staje w Paryżu przed naprawdę trudną decyzją. Ostatecznie o tym, dokąd na zakupy, zadecyduje przede wszystkim zasobność kieszeni. W trudnym wyborze odpowiednich dla nas sklepów pomogą "Sklepy i place targowe" prezentujące centra handlowe, wyspecjalizowane w handlu ulice i rejony, galerie handlowe itd.

"Paryż. Wirtualna podróż" w liczbach

Program zawiera ponad 100 interaktywnych przekrojów budowli, 21 sekwencji wideo, 104 panoramy, propozycje tras spacerowych, quiz.

Po trudach zakupów można odpocząć w "Kawiarniach, brasseriach i barach". W tej części programu prezentowane są zarówno historyczne kawiarnie, jak i współczesne. Jak wiadomo, kawiarnie w Paryżu pełniły i pełnią rolę kulturotwórczą, częstymi ich bywalcami są, jak niegdyś, artyści.

Do najedzenia się potrzebuję dobrej zupy, a nie pięknych słów - mówi jedna z postaci w sztuce Moliera. Paryż uznawany jest za światową stolicę kulinarną. W "Kuchni i trunkach" poznamy smak francuskich potraw, a także nauczymy się rozpoznawać najlepsze wina, jak np. Chateaux. Tu też można znaleźć informacje na temat produkcji win. Dla odwiedzających Paryż niezbędne są "Informacje turystyczne" o hotelach, szpitalach, lotniskach, komunikacji. Można się z nich dowiedzieć, gdzie zatrzymać się na nocleg, gdzie się stołować, jak dotrzeć na lotnisko, można sprawdzić godziny otwarcia banków, sklepów i innych instytucji, uzyskać informacje na temat pieniędzy i środków masowego przekazu, a także sprawdzić przebieg linii komunikacji miejskiej.

Wiadomości w informatorze są przedstawione bardzo ogólnikowo, niekiedy jednak zdarzają się informacje szczegółowe, jak np. numery telefonów paryskich taksówek.
Przydatny jest również "Słowniczek", zawierający podstawowe zwroty, liczby, dni tygodnia, podstawowe pytania, słownictwo określające czas, potrzebne w restauracji, podczas zakupów, jak również w trakcie zdarzeń losowych.
Chanel, Dior, Jean-Paul Gaultier te nazwiska kojarzą się oczywiście z "Modą", którą również omawia aplikacja. Znajdziemy współczesne domy mody, tendencje w modzie i jej historię, a jest ona tak długa, jak historia człowieka, no może trochę krótsza, bo odpada epoka jaskiniowa :).

Kawiarnie w Paryżu pełniły i pełnią rolę kulturotwórczą, częstymi ich bywalcami są, jak niegdyś, artyści.

W Paryżu można zobaczyć budowle najbardziej reprezentatywne dla stylów architektonicznych siedmiu ostatnich wieków. W "Architekturze i wzornictwie" odbędziemy podróż szlakiem od najstarszych budowli aż po wiek XX i postmodernizm z Centrum Pompidou na czele. Francuzi od wieków odgrywają znaczącą rolę w rozwoju nauki i techniki, stąd zapewne w aplikacji znalazła się część poświęcona "Naukowcom i wynalazcom". Jest wśród nich również nasza rodaczka Maria Skłodowska-Curie.
Jeżeli w podróż udamy się z dziećmi, to również dla nich Paryż może okazać się interesujący. W "Z dziećmi w Paryżu" rodzice znajdą ośrodki zabaw zaprojektowane tak, aby dzieci w każdym wieku mogły czuć się i bawić swobodnie. Autorzy programu przedstawiają:
- parki rekreacyjne
- ogrody zoologiczne
- parki tematyczne (Parki Asterixa, Disneyland Paris).
W "Kawiarni" można także przejrzeć, obfitujący w sensacje sprzed lat i najnowsze plotki, "La Voix Parisienne". Gazeta została "wydana" przy okazji tej aplikacji, ale informacje w niej zawarte są jak najbardziej prawdziwe.
Rolę wehikułu czasu pełni "Kawiarniana winda". Wystarczy do niej wsiąść i wybrać datę, wydarzenie lub nazwisko, aby zapoznać się z historią Paryża. Szczegółowy "Plan" pozwala zapoznać się z rozkładem miasta, zaplanować trasy wycieczek, zlokalizować położenie atrakcji turystycznych, hoteli, miejsc użyteczności publicznej.
Pożyteczna może okazać się propozycja wycieczek od jednodniowej do 5-dniowej, wszystko zależy od tego, jakim czasem dysponujemy, a właściwie pieniędzmi, bo o jego poznaniu w tak krótkim czasie mowy być nie może. Ale, jak to mówią, lepszy rydz niż nic. Plan zwiedzania bierze pod uwagę nie tylko miejsca, które warto zobaczyć, ale też gdzie można tanio i smacznie zjeść.

Symbolem Paryża jest oczywiście Wieża Eiffla.

W wirtualnej podróży możemy również sfotografować wybrane obiekty i umieścić je w "Albumie", wystarczy kliknąć odpowiednią ikonę. Do naszej dyspozycji jest także "Dziennik podróży".
Na zakończenie wędrówki po Paryżu sprawdzamy znajomość miasta, odpowiadając na 600 pytań quizu.
Dla zwycięzców wycieczka do Paryża.... oczywiście wirtualna.

W Paryżu przeszłość miesza się ze współczesnością (Plac Bastylii).

Podróż po stolicy Francji rozpoczyna się w paryskiej kawiarni. Stąd, klikając poszczególne przedmioty, można wybrać się na tematyczne spacery po mieście.

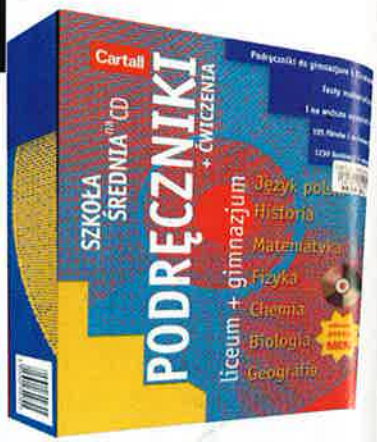
Podsumowanie

Nie jest łatwo przedstawić Paryż z jego historią, sztuką, kulturą, ludźmi na jednej płycie CD-ROM. Do zaprezentowania jest przecież mnóstwo informacji. Nic zatem dziwnego, że autorzy publikacji zdecydowali się na duże skróty i lakoniczne informacje. Za mało w tej aplikacji rozmachu i kolorytu tego niezwykłego przecież miasta. Pomysł z "Kawiarnią", jako początkiem wędrówki, jest bardzo dobry, szkoda, że jego rozwinięcie jest już uboższe. W programie brakuje opcji pełnego programu, interfejsowi daleko do intuicyjności, a wybór trasy zwiedzania zależy od nas, co, dla osób nie znających miasta, może być trudne. Muzea Paryża obfitują w dzieła światowej sztuki, które jednak aplikacja prezentuje w niewielkiej ilości. Mimo wszystko, wybór i omówienie tylu tematów, powoduje, że program może być atrakcyjny dla osób, które wybierają się w rzeczywistości do Paryża lub chcą go poznać przynajmniej wirtualnie. Z ceną 99 zł przegrywa chyba z przewodnikami drukowanymi. □

INFO · INFO · INFO

Producent:
Optimus Pascal Multimedia
Dystrybutor:
Optimus Pascal Multimedia
Internet:
http://www.opm.pl
Wymagania:
8 MB RAM, 16 MB wolnego miejsca na dysku twardym, CD-ROM x2, 16-bitowa karta dźwiękowa.
Cena:
99 zł

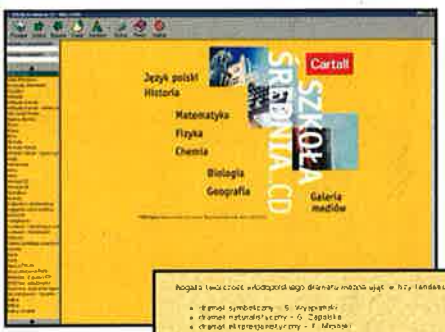
Szkoła Średnia

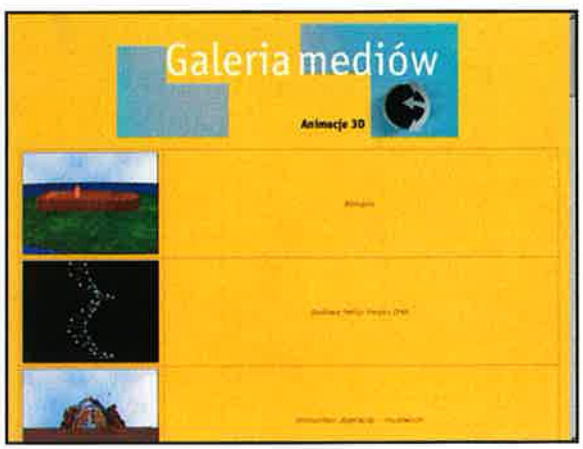


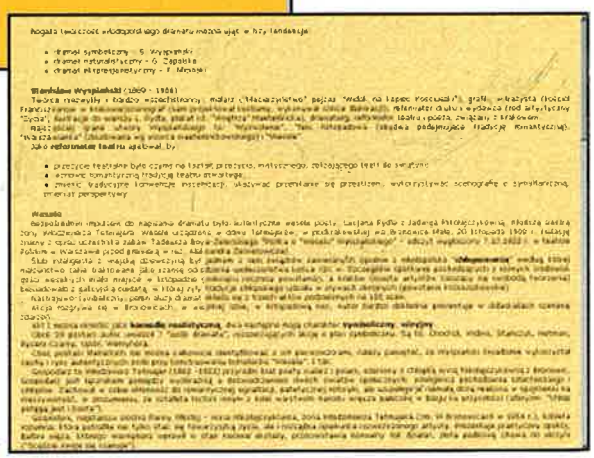
Na początku chciałbym zaznaczyć, że przez cały czas, gdy edukowałem się w szkole średniej (tu pozdrawiam nauczycieli i uczniów ZSE przy ul. Piłsudskiego we Wrocławiu), ani razu nie zerknąłem do podręcznika z polecenia nauczyciela lub w celu wyuczenia się materiału na jakiś sprawdzian. Polegałem na własnej wiedzy i na tym, co wydawało mi się istotne, i - jak się okazało - metoda ta była dobra. Niestety większość uczniów w polskich szkołach ma problemy nie tylko z uczeniem się z podręczników, ale i ze zrozumieniem zdań nieco bardziej złożonych niż "Słowacki wielkim poetom był i basta". Przykro mi z tego powodu nie jest, wszak nie ja (na szczęście) jestem odpowiedzialny za edukację młodzieży w naszym kraju. Szkoda jedynie, że większość szkół niestety nie uczy rzeczy przydatnych - tzn. nie uczy myślenia.

Marcin Serkies

Tego zresztą, tak prawdę mówiąc, nie jest w stanie nauczyć nikt. Często jednak to nauczyciel jest jedyną osobą, która może pchnąć ucznia do przodu i zmusić do pracy nad sobą. W takich wypadkach klasyczne podręczniki często się nie sprawdzają - wiedza potencjalnego ucznia wcale nie musi być (jak podręczniki właśnie) skoncentrowana na jednej dziedzinie. Na szczęście ostatnimi czasy ten problem nie jest aż tak palący jak za czasów, gdy mój rocznik rozpoczynał edukację. Dzięki płytom CD, komputerom i bardzo prostym narzędziom do tworzenia rozbudowanych baz danych każdy ma możliwość przedstawienia podręcznika uniwersalnego, przeznaczonego do każdego przedmiotu. Na szczęście tak się jeszcze nie dzieje i wszyscy autorzy komputerowych wersji podręczników trzymają się swojego tematu lub - tak jak twórcy omawianej aplikacji - tworzą kompendium wiedzy, która według nich powinna pozostać w umyśle nastolatka po ukończeniu szkoły i ew. zdaniu egzaminu maturalnego (czego, rzecz jasna, każdemu życzę i proszę o nieskładanie podziękowań, gdyż to przynosi pecha). Jest to wiedza, którą można nabyć w trakcie nauki podstawowych przedmiotów liceum ogólnokształcącego, ewentualnie wcześniej, w wypadku ucznia nadgorliwego lub pożądającego wiedzy.







Owa szkolna wiedza, ku przerażeniu uczniów, mieści się na jednej płycie kompaktowej. Mało tego, pisząc "szkolna wiedza", piszę prawie dosłownie, gdyż po uruchomieniu aplikacji użytkownik może wybrać przedmiot, jaki obecnie go interesuje, i skoncentrować się na hasłach objętych wybranym tematem.

Recenzja nie byłaby recenzją, gdyby nie ujawnić przy jej okazji kilku szczegółów. Użytkownik programu, jak już wspomniałem, może wybrać jeden z przedmiotów, który go w danej chwili interesuje. Dostępnych jest ich siedem i - moim zdaniem (bo na planie nauczania, szczególnie po tak zwanych reformach, po prostu się nie znam) są to przedmioty charakterystyczne bardziej dla liceum niż np. technikum. Mówiąc konkretnie, encyklopedia obejmuje zagadnienia z siedmiu właściwie podstawowych przedmiotów, a więc języka polskiego, historii, matematyki, fizyki, chemii, biologii i geografii. Inny dział, również dostępny z głównego menu, został nazwany "Media" i - jak nietrudno zgadnąć - obejmuje on cały materiał multimedialny tej publikacji. Znajduje się tu dwadzieścia siedem filmów, osiem animacji dwuwymiarowych i dwadzieścia animacji w trójwymiarze. Dla wielu z was nie są to zapewne liczby zachwycające. Ja sam miałem podobne odczucia. Generalnie filmy i animacje są okrasą jedynie dla najważniejszych (naprawdę najważniejszych) haseł i - prawdę mówiąc - są nie tylko nieinteresujące, ale sztampowe, jak tylko można. Wprawdzie niektórzy mogą uznać to za plus, ale moim zdaniem równie dobrze animacje i filmy można by sobie darować - łącznie z ich komentarzem. Każdy przeciętnie rozwijający się nastolatek dawno widział bowiem ich zawartość na satelicie lub kablówce, a poza tym ich jakość nie pozwala na masowe ich wykorzystanie - na przykład w szkole na lekcji.

Na szczęście ta mała wpadka jest w wystarczającym stopniu rekompensowana przez pozostałe części programu. Tematy wykładowe wymienionych wyżej przedmiotów obejmują dokładnie całą podręcznikową wiedzę, co każdemu powinno wystarczyć do spokojnej nauki bieżącego materiału. Szkoda jednak, że autorzy nie pomyśleli o uczniach nieco wyrastających ponad poziom i nie umieścili tu zagadnień wybiegających poza zakres szkolnego materiału. Prawdę mówiąc, wystarczyłyby nawet linki do interesujących - i związanych z danym zagadnieniem - stron internetowych. Niestety, tytuł programu został potraktowany bardzo dosłownie.

Wprawdzie nie można tego uznać za wadę, ale biorąc pod uwagę możliwości multimedialne dzisiejszego sprzętu i oprogramowania służącego do tworzenia takich encyklopedii, można by się spodziewać czegoś więcej. Na szczęście jest to jedyne zastrzeżenie, bo ogólnie program spełnia swoje zadanie zgodnie z postawionymi mu celami. Nie stanowi arcydzieła grafiki, ale nie to jest ważne; interfejs jest prosty w obsłudze i niczego nie można mu zarzucić. Po prostu dobry program. Dodatkowym plusem może być spory zestaw załączonych testów na wyższe uczelnie czy też przygotowujących do egzaminu maturalnego. □

INFO · INFO · INFO

Producent:
Cartall
Dystrybutor:
Cartall
Internet:
http://www.cartall.com.pl
Wymagania:
P90, 16 MB RAM, Windows 95/95, CD-ROM x2
Cena:
39 zł

Lektury na CD

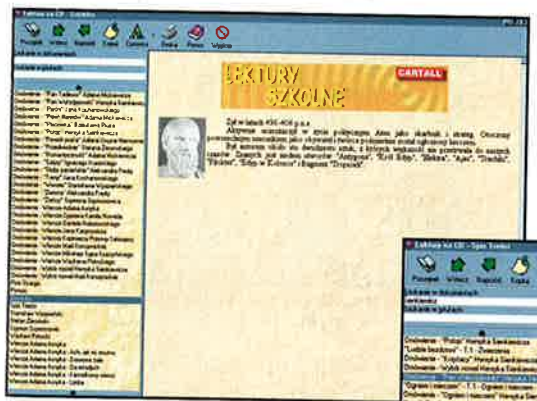
Firma Cartall, działająca na rynku polskim od 1994 roku, jest obecnie jednym z największych wydawców produktów multimedialnych w naszym kraju. Na swoim koncie ma między innymi takie tytuły, jak "Multimedialny samouczek komputerowy", "Encyklopedia dla dzieci", "Historia sztuki", "Encyklopedia przyrody", "Lektury na CD", "Słownik angielsko-polski i polsko-angielski", "Angielski na CD". Wszystkie wspomniane tytuły zostały wpisane do rejestru Ministerstwa Edukacji Narodowej i są przez tę instytucję zalecane jako pomoce naukowe.

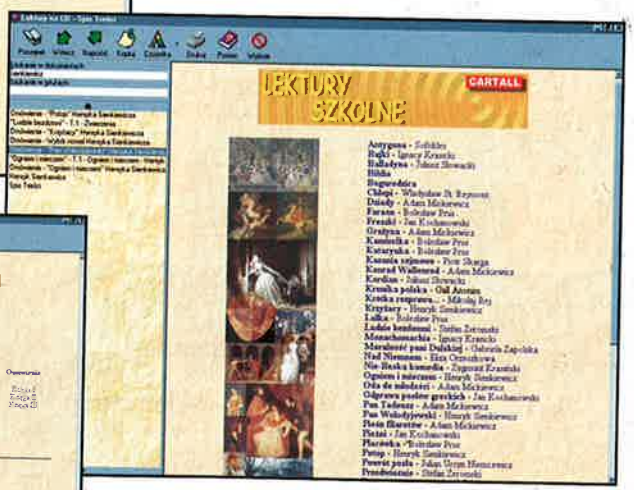
Andrzej Sitek

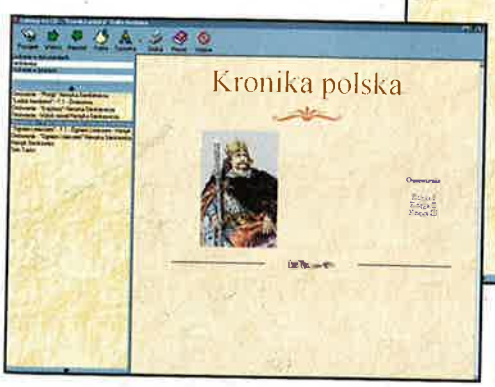
Jedną ze szczególnie przydatnych dla młodego odbiorcy pozycji znajdujących się w ofercie firmy są "Lektury na CD". Każdy uczeń szkoły podstawowej, gimnazjum i liceum musi się zapoznać z zestawem lektur obowiązkowych. Zazwyczaj oznacza to konieczność odwiedzenia księgarni lub biblioteki, a często się zdarza, że określony tytuł jest akurat niedostępny. W takim właśnie wypadku "Lektury na CD" mogą się okazać niezwykle pomocne. Na pojedynczej płycie CD-ROM znajdziemy pełne teksty 52 najważniejszych pozycji literatury polskiej. Są tam m.in.: "Pan Tadeusz", "Trylogia" Sienkiewicza, "Przedwiośnie", "Lalka", "Chłopi", "Faraon", "Dziady". Nie zabraknie również bajek Ignacego Krasickiego, "Kroniki polskiej" Galla Anonima czy też obszernego działu z wierszami Asnyka, Kasprowicza, Konopnickiej, Naborowskiego. Znajdziemy tu także wyczerpujące omówienia poszczególnych dzieł oraz życiorysy wielu autorów.

Program został opracowany w taki sposób, aby jego obsługa była maksymalnie prosta. Aplikacja uruchamia się bezpośrednio z płyty. W głównym menu umieszczono kilka ikon funkcyjnych, dzięki którym będziemy mogli m.in. skopiować wybrany fragment tekstu, zmienić rozmiar i rodzaj czcionki użytej w prezentacji, powrócić do poprzedniej strony lub zajrzeć na następną. Poza tym znajduje się tu jeszcze wygodna wyszukiwarka. Zawartość biblioteki można przejrzeć pod kątem danych dokumentów lub tytułów. Ta pierwsza opcja oznacza po prostu, że program przeszukuje pliki, aż znajdzie wszystkie odnośniki do wpisanego słowa (może to być np. nazwisko).

"Lektury na CD" nie są pierwszą aplikacją tego typu. Poza wydaniami kompaktowymi w Internecie powstało już kilka całkiem udanych serwisów, w których, jak w tradycyjnej bibliotece, możemy wypożyczyć książkę (tyle, że nie musimy jej zwracać). Jedną z takich wirtualnych bibliotek znajdziecie pod adresem http://biblioteka.sieciowa.to.jest.to/. Również większość ogólnopolskich dzienników, magazynów i gazet ma swoje witryny internetowe. Niektóre z nich oferują praktycznie kompletne wydanie danego numeru w formie elektronicznej (możesz zajrzeć np. do http://www.gazeta.pl/, http://polityka.onet.pl/, http://www.rzeczpospolita.pl/).







Ani zawartość, ani sposób prezentacji "Lektur na CD" nie pozostawia wiele do życzenia. Program będzie na pewno doskonałym narzędziem, które pozwoli przypomnieć sobie pewne fragmenty z lektury, lub świetną pomocą, dzięki której znajdziemy interesujący cytat lub fragment dzieła. Nie wydaje mi się natomiast, aby "Lektury na CD" mogły zastąpić wydania książkowe. Przyjemność z czytania lektur na ekranie monitora jest nikła, jeśli nie żadna. Książki mają przecież jakąś magię, która sprawia, że można się w nich zupełnie zatopić. Czegoś takiego nie da się po prostu przeżyć śledząc czarne znaczki na ekranie. Chociaż być może za kilkanaście (?) lat i tak nikt już nie będzie czytał papierowych książek... □

INFO · INFO · INFO

Producent:
Cartall

Dystrybutor:
Cartall

Internet:
http://www.cartall.com.pl/edukacyjne.htm#lektury

Wymagania:
P 90, 16 MB RAM, SVGA, CD x4, Win 95/98/NT, Internet Explorer 4.0

Cena:
39 zł

2000 dla każdego!

Windows Millennium Edition PL

Na wielu osób stwierdzenia "system operacyjny" i "Windows" są tożsame. Stało się tak po wieloletniej dominacji firmy Microsoft na rynku oprogramowania dla komputerów osobistych. Dobrze to czy źle - to kwestia nader dyskusyjna, ale zdaje się, że nieszybko zostanie ona rozstrzygnięta. Na dzień dzisiejszy liczy się fakt, że powstał nowy produkt z serii Windows, oznaczony nazwą ME, czyli Millennium Edition. Jakie wprowadza nowości i czy warto się na niego przesiadać - dowiecie się czytając dalej.

Pomimo, że premiera Windows ME odbyła się już jakiś czas temu, postanowiliśmy zaprezentować opis tego systemu dopiero po pojawieniu się polskiej edycji. I tak we wrześniu dotarła do naszej redakcji płytka z pełną wersją tegoż produktu. Czym prędzej powstała na dysku partycja i rozpoczęła się instalacja. Już sam ten proces zaczął przypominać o pytaniu, które postawiono już wiele razy: "Zmienili coś, czy tylko kosmetyka?" A to za sprawą praktycznie identycznego instalatora, w którym pozmieniano tylko logo i nazwy Windows 98 SE na Windows ME. Ale po dokładnym przejrzeniu dostępnych aplikacji i elementów systemu, można było przypuszczać, że zmiany są nieco dalej idące niż to na pierwszy rzut oka wyglądało.

DOS - pa, pa!

Microsoft od wielu lat zmierza do unifikacji systemów z serii Windows 95/98/ME i Windows NT. Dotychczas było to niemożliwe ze względu na konieczność zachowania pełnej zgodności z szesnastobitowymi programami z czasów DOS i Windows 3.1.

Obecnie w zasadzie prawie nikt nie używa takich aplikacji (mowa o komputerach domowych) i można było poczynić pewne kroki w kierunku integracji obu serii systemów operacyjnych. Jeżeli ktoś ma jakiekolwiek wątpliwości, to zostaną one natychmiast rozwiane, tuż po uruchomieniu się Windows ME. Otóż zmienione zostały domyślne parametry wyglądu pulpitu. Podobnie jak w Windows 2000, także w ME pulpit ma standardowo kolor błękitny, a ikonki systemowe przybrały zupełnie nowy kształt. Microsoft postanowił chyba powalczyć z określeniem "niebieski ekran" i sprawił, że teraz wszystko jest niebieskie, co może zmylić mniej dociekliwych użytkowników. To oczywiście żarty, ale wbrew pozorom takie szczegóły mają kolosalne, psychologiczne znaczenie dla odbioru całości wyglądu przez człowieka.

Po chwili zabawy, przyszedł czas na wypróbowanie zgodności z DOS-em. I tutaj powstał problem: jak uruchomić tryb MS-DOS. Nie ma takiej pozycji w menu zamykania systemu, nie pojawia się ona także w menu startowym. Nie można nawet wykonać standardowej dyskietki systemowej. I wbrew pozorom tutaj właśnie tkwi sedno większości zmian w Windows ME. Pomimo tego, że została zachowana szesnastobitowa część systemu, oficjalnie nie za bardzo można się do niej dobrać. Owszem, można uruchomić proste, DOS-owe programy w okienku, ale to by było na tyle. Należy zapomnieć o wszelkiego rodzaju niskopoziomowych aplikacjach "grzebiących" po systemie w stylu Partition Magic. Nawet wersja pod Windows 95/98 nie pozwala się uruchomić. Fakt ten jest już poważnym problemem, ale zapewne za kilka miesięcy pojawią się wersje oprogramowania przystosowane do nowego systemu. Jedynym, co można w tej sytuacji zrobić, to stworzyć dyskietkę ratującą system (rescue disk).

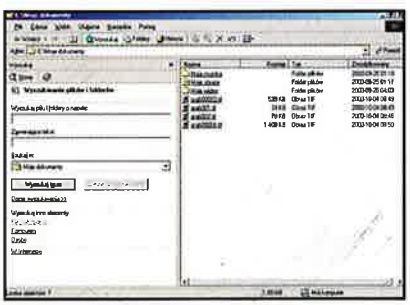
Cała ta zabawa została podyktowana potrzebą przyzwyczajenia użytkowników do wyłącznie trzydziestodwubitowych aplikacji. Nie jest to może zbyt elegancka metoda, ale znając Microsoft i upodobania komputerowców, bardzo skuteczna. A jak ktoś naprawdę potrzebuje starego DOS-a, to znajdzie sposób. Pewnym pocieszeniem jest fakt, że konsolę MS-DOS uruchamianą w okienku wzbogacono o funkcje programu Doskey, czyli historię poleceń i możliwość poprawiania tekstu w bieżącej linii.

Natomiast jeśli chodzi o warstwę trzydziestodwubitową, to zmiany są już o wiele mniej drastyczne. Generalnie wszystkie programy z Windows 95/98 będą działać bez zarzutu (poza np. wymienionym już Partition Magiciem, który przecież nie jest taki do końca windowsowy).

Jak to znaleźć?

Na pierwszy rzut oka można zauważyć kilka zmian w Eksploratorze Windows. Został on już całkowicie wchłonięty przez Internet Explorera i czasami trudno poznać, czy to jeszcze nasz komputer czy już sieć. Ale o tym nieco później. Zdecydowanie ważną zmianą jest system wyszukiwania. Każdy, kto pracował choćby przez moment w Windows 2000, doskonale wie, na czym to polega. Otóż wyszukiwarka nabrała nowego kształtu (jako okno Eksploratora - podobnie jak np. Historia), ale przede wszystkim wielu nowych możliwości. Od zera napisany algorytm przeszukiwania używa logiki rozmytej i dzięki temu zwraca wyniki w o wiele bardziej inteligentny sposób. Podaje mianowicie całą listę plików, osób, czy czegokolwiek się szuka, choćby w części odpowiadającej podanemu kryterium. Dodatkowo wartościuje je prawdopodobieństwem trafienia. Jeżeli w danym pliku pojawia się dokładnie ten sam tekst, co w kryterium szukania (włącznie z wielkością liter, odstępami itd.), to plik taki otrzymuje najwięcej punktów.

Niebieski ekran? Nie! To pulpit. Teraz błąd systemu nie zrobi już na nikim wrażenia.



System wyszukiwania jest najpoważniejszą, od strony programistycznej, nowością w ME.

Natomiast jeżeli badany zbiór zawiera tylko fragment kryterium, z pozmienianymi pojedynczymi literami, uplasuje się znacznie dalej. Całość bardzo przypomina sposób działania wyszukiwarek stron internetowych. Można mówić, że jest to rzadko używana funkcja, ale w obecnym tempie wzrostu pojemności twardych dysków, należy bardzo poważnie podchodzić do kwestii wyszukiwania. A poza tym, chłopcy z MS całkiem sporo pracy musieli włożyć w ten mechanizm i trzeba im oddać, że działa on całkiem nieźle.

Z pozostałych istotnych usprawnień w Eksploratorze warto wymienić wbudowaną obsługę plików ZIP (w końcu!), którą trzeba ręcznie wybrać przy instalacji (domyślnie jest wyłączona), a także wyświetlanie listy miniatur plików graficznych (JPG, GIF, TIF) i dodanie nowych, fascynujących animacji rozwijania menu.

Na minus z kolei można zaliczyć drobne niedociągnięcia w tłumaczeniu. Z rzadka pewne fragmenty tekstu są wyświetlane po angielsku, a raz udało mi się dowiedzieć, że pracuję w systemie Windows 2000, a nie ME. Są to właściwie nieszkodliwe błędy, ale nie najlepiej świadczą o Microsoft Polska.

Co nowego?

Podstawowe nowości w Windows ME

Do ściągnięcia:
- Internet Explorer 5.5
- Windows Media Player 7
- MSN Internet Messenger
- Internetowe gry
- DirectX 7.1

Unikalne:
- Automatyczna aktualizacja
- Przywracanie systemu
- Mechanizm wyszukiwania
- Foldery ZIP
- Moje miejsca sieciowe
- Kreator sieci domowej
- Brak trybu MS-DOS
- Wiele drobnych poprawek

W ZASIĘGU DŹWIĘKU

www.jtt.com.pl

■ FANTASIA SP-G16
ZESTAW GŁOŚNIKOWY DLA NAKRĘCONYCH GRACZY, REGULACJA TONÓW, ROZSZERZONE EFEKTY 3D, GŁOŚNIKI KLASY HI-FI, MOC ZESTAWU 320 WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA 20 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ, DODATKOWE GNIAZDO SŁUCHAWKOWE

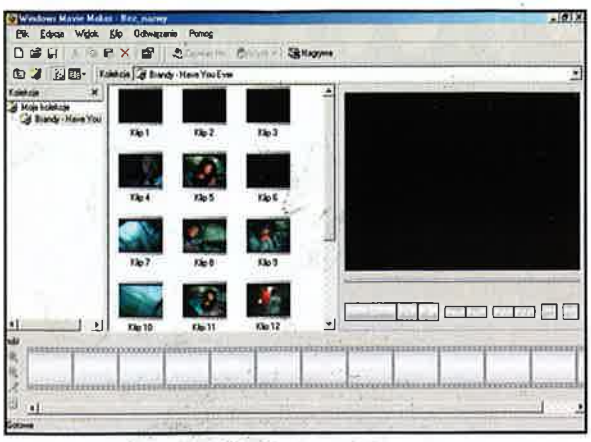
■ FANTASIA SW-G106
...DUM, DUM, DUM... MULTIMEDIALNY SYSTEM GŁOŚNIKOWY Z SUBWOOFEREM DLA ZAPALEŃCÓW CZUJĄCYCH GRY CAŁYM CIAŁEM, ROZSZERZONY BAS ...DUM, DUM, DUM... GŁOŚNIKI KLASY HI-FI, MOC ZESTAWU 320 WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA 10 - 300 HZ I 120 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ ...DUM, DUM, DUM...

Genius

■ SOUND MAKER 32
KARTA DŹWIĘKOWA PCI DLA KAŻDEGO, OBSŁUGA DIRECTSOUND3D, CYFROWY MIKSER, EMULACJA SB/PRO, 20-GŁOSOWA SYNTEZA FM

■ SOUND MAKER LIVE
KARTA DŹWIĘKOWA MULTI-CHANNEL PCI DLA DOMOWEGO KINA I PRAWDZIWYCH GIER, WYJŚCIE DLA ZESTAWU 5-GŁOŚNIKOWEGO, STANDARD SURROUND Q3D INTERACTIVE, WSPARCIE A3D I DIRECTSOUND3D, 128-GŁOSOWA SYNTEZA WAVETABLE YAMAHA XG

jtt® COMPUTER

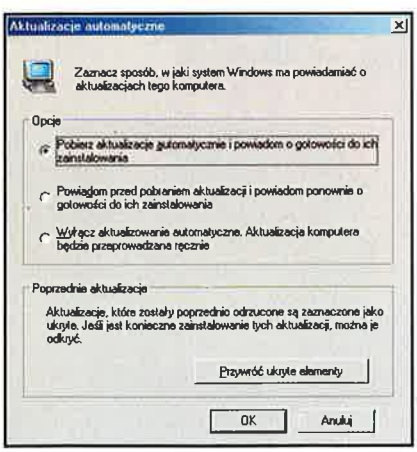


Windows Movie Maker - pracownia filmowa dla bardzo cierpliwych amatorów.

Wyższa szkoła jazdy

W menu Start jest taki bardzo sympatyczny folder o nazwie Narzędzia systemowe. Najlepiej byłoby, gdyby nikt nie musiał z niego korzystać, ale niestety życie nie jest takie piękne. Dlatego użytkownicy, którzy chcą usprawnić swoją pracę z Windows, muszą tam dosyć często zaglądać. W Millennium Edition do katalogu Narzędzia systemowe dołożono kilka bardzo ciekawych programów. Najważniejszy z nich to Przywracanie systemu. Jest to narzędzie pomagające w pozbyciu się oprogramowania, które uszkodziło system. Pozwala na cofnięcie całej konfiguracji Windows, do wcześniej zachowanego momentu. Głównie polega to na odtworzeniu zawartości Rejestru, ale także inne pliki konfiguracyjne są w tej operacji uwzględniane. Teoretycznie pozwala to uniknąć sytuacji, w której po zainstalowaniu jakiegoś programu, na przykład pięć innych nagle przestało działać, a karta graficzna nie chce pracować w rozdzielczości wyższej niż 640x480. Jednak dopiero praktyka i zdolne rączki użytkowników wykażą, czy mechanizm ten sprawdza się w akcji.

Kolejnym ważnym programem, na który wiele osób czekało, jest informacja o systemie z prawdziwego zdarzenia. W końcu została ona wyodrębniona w postaci osobnej aplikacji i dodano jej bardzo wiele funkcji. Można dowiedzieć się praktycznie wszystkiego o plikach systemowych, zainstalowanym sprzęcie, wersjach sterowników i wszelakich innych parametrach ważnych dla specjalistów. Za ten program Microsoftowi należy się kolejny duży plus.



Automatyczne aktualizacje potrafią skutecznie uprzykrzyć życie. Na szczęście można je wyłączyć... na razie.

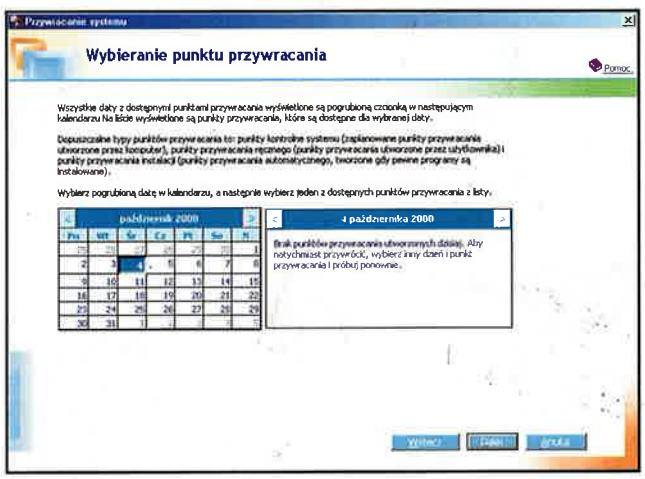
Kilka zmian można też zauważyć w Panelu sterowania. Dodano opcje myszki, pozwalające na regulację przyspieszenia kursora, blokowanie kliknięcia itp. Pojawiło się także nieco bardziej rozbudowane menu obsługi menu Start. Bardzo ciekawe są małe programiki ułatwiające pracę osobom niepełnosprawnym. Lupa i Klawiatura mogą być bardzo przydatne dla wielu użytkowników i naprawdę warto się z nimi zapoznać.

Warto też wspomnieć o staraniach MS o skrócenie czasu startowania systemu. Jeżeli płyta główna obsługuje tę funkcję, to system może przejść w tryb hibernacji (save-to-disk). Komputer może zostać wtedy wyłączony, a cała zawartość pamięci zapisana na dysk. Pozwala to na praktycznie natychmiastowy powrót do normalnej pracy. Oprócz tego, wyraźnie skrócony został czas potrzebny na standardowe załadowanie Windows.

Ważną informacją jest także fakt, że Windows ME potrafi obsługiwać wszystkie sterowniki napisane dla systemu Windows 98. Natomiast Microsoft ogłosił już, że wprowadził mechanizm pozwalający programistom na tworzenie jednych driverów dla Windows ME i Windows 2000. Jednak dotychczas stworzone moduły dla 2000 nie będą działać w ME.

Muzyka, kobiety i śpiew

Jedną z kilku funkcji systemu, których Microsoft nie chciał (bo chyba potrafił) rozwijać, była obsługa wielu formatów plików multimedialnych. Obecnie sytuacja uległa radykalnej zmianie, czego najlepszym przykładem jest wbudowanie w system aplikacji Windows Media Player 7. Już poprzednia wersja (6.4) po odpowiednim "podrasowaniu" sprawiała całkiem miłe wrażenia, natomiast siódemka, to już istny kombajn. A jak to z takimi kombajnami bywa, ma on swoje zalety i wady. Wprowadzenie całego mnóstwa nowych funkcji (szczegóły w ramce Nowe media) jest niezwykle chlubnym osiągnięciem, jednak zostało to okupione tragiczną szybkością działania programu. Momentami działa on tak wolno, że można zacząć się zastanawiać, czy ten gigaherc pod maską, to na pewno wystarczająco dużo. W podstawowym wyglądzie nie jest tak źle, ale po zmianie "karnacji" (oj, trzeba zajrzeć do tej ramki ;-) i włączeniu skomplikowanej wizualizacji, na komputerze nie można normalnie pracować. Pomijając fakt, że nie wiadomo dlaczego to tak powoli działa (WinAmp zrobi dokładnie to samo na P100 i jeszcze dużo mocy zostanie na coś innego), to podważa to cały sens wprowadzania takich zmian. No, ale to pierwsze podejście do tak "luźnego" tematu przez Microsoft i można im wybaczyć potknięcie. Szczególnie, że naprawdę niektóre funkcje zasługują na duże brawa. Obok Media Playera, drugim nowym programem multimedialnym w ME jest Windows Movie Maker. Pozwala on na prostą edycję ujęć i zapisanie filmu w postaci ASF. Niestety tutaj już bardzo spartańsko potraktowano sprawę i programowi brakuje wielu podstawowych możliwości (chociażby banalnego płynnego przenikania się dwóch ujęć). Co więcej także w wypadku tej aplikacji szybkość działania pozostawia wiele do życzenia. Otworzenie pięciominutowego filmu i automatyczne podzielenie go na sceny zajmuje dobrych kilkanaście minut. Nie trzeba chyba mówić, że na obecne czasy to bardzo dużo.

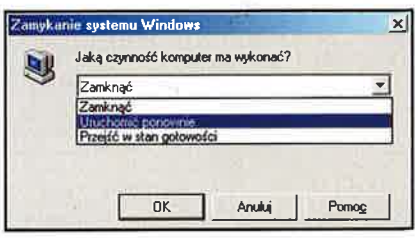


Przywracanie systemu ma się stać panaceum na wszystkie problemy z niedziałającym Windows.

Windowsy wszystkich krajów łączcie się

Słyszeliście o pomysłach, żeby wypożyczać oprogramowanie przez Internet i żeby domowy komputer składał się w zasadzie tylko z karty sieciowej, monitora i klawiatury? Nie? To przyzwyczajajcie się do tej myśli. Pan Bill tak zdecydował i tak będzie. To tylko kwestia czasu. Pierwsze kroki w tę stronę widać już po Windows ME. Na szczęście na razie wprowadzane są tylko usprawnienia, a ograniczenia Microsoft zostawia sobie na deser - jak już nie będzie powrotu. Ale pierwsze jaskółki już widać.

W Windows 98 wprowadzono mechanizm Windows Update, który pozwalał na łatwe ściąganie z Internetu aktualizacji systemu. W Me posunięto się o krok dalej. Powstało narzędzie o nazwie Automatyczna aktualizacja. Działa ona sobie w tle i jak tylko pojawi się jakieś uaktualnienie na stronach Microsoftu, sama bez pytania ściąga je i instaluje. Wszystko jest OK, jeżeli mamy sztywne i szybkie łącze (no proszę, rączki w górę, kto ma?). Ale jak w końcu wybija 22:00 (o przepraszam ostatnio 18:00) i wszystkie polskie dzieci smażą swoje modemy, to ostatnią rzeczą, której się pragnie, to zajmowanie znacznej części przepustowości łącza na ściąganie nie zawsze potrzebnych uaktualnień. Miłe to, ale czasami denerwujące. Microsoft zdecydował się na wprowadzenie takiego rozwiązania ze względu na dużą popularność modemów kablowych w USA, jednak w polskich realiach, automatyczna aktualizacja może być tylko utrudnieniem. Na całe szczęście można ją wyłączyć. Ale nie zdziwiłbym się, gdyby akurat tej opcji zabrakło w następnej wersji Windows.



Nie ma już trybu MS-DOS. Integracja z 2000 już za rogiem.

Bardzo miło, że dba się o automatyzację czynności systemowych, ale możliwość przejmowania kontroli nad komputerem przez serwisy internetowe i zmiana wszystkiego, co im się rzewnie podoba zaczyna już brzydko pachnieć.

Sieci ciąg dalszy

Warstwa sieciowa jest w Windows ME dosyć poważnie zmieniona (podobnie jak w W2000). Dodano wiele aplikacji, a większość elementów konfiguracyjnych uległa poważnym zmianom.
Najważniejsze jest wprowadzenie nowej wersji Internet Explorera, oznaczonej numerem 5.5. Najważniejszą nowością jest Podgląd wydruku - element, którego od dawna brakowało tej przeglądarce. Zwolennicy Netscape'a stracili jeden z ostatnich ewidentnych argumentów przeciwko IE. Poprawiono także algorytmy przetwarzania kodu HTML i DHTML. W polskiej wersji nowością jest także szyfrowanie danych 128-bitowym kluczem.

MSN Internet Messenger ma być konkurencją dla takich programów jak ICQ, Gadu-Gadu, czy Odigo.

Opisany wcześniej mechanizm wyszukiwania informacji w systemie został także zaimplementowany w Explorerze. Po wciśnięciu przycisku Szukaj, po lewej stronie otwiera się okienko niemal identyczne, jak w przypadku znajdowania plików. Wpisujemy hasło i wyświetlają się odnośniki do stron. Łatwe, proste i przyjemne. I nawet przyzwoicie działa. Jakoś w tym ME dodano wiele osobnych aplikacji. Kolejną z nich jest MSN Messenger, czyli internetowy komunikator w wersji z Redmond. Nie jest może tak rozbudowany, jak ICQ, ale posiada wszystkie najważniejsze funkcje. Można prowadzić konwersację na żywo, wysyłać wiadomości do osób chwilowo nieobecnych itd. Program pozwala wyszukiwać zarejestrowane osoby i dopisywać je do listy kontaktów. Oczywiście, żeby korzystać z MSNM trzeba zarejestrować się w serwisie hotmail.com (jeszcze za darmo) prowadzonym przez MS. No i po drugiej stronie też musi być MSNM.
Poważne zmiany dotknęły także Otoczenie sieciowe (poprawniej "byłe Otoczenie sieciowe"), które obecnie nosi nazwę Moje miejsca sieciowe. Usprawnienia dotyczą głównie dostępu do zasobów sieciowych, a konkretnie wprowadzono możliwość "bookmarkowania" odpowiednich miejsc. Ważne że mogą to być zarówno zasoby komputerów w sieci lokalnej, jak i serwery FTP i strony WWW.

Nowe Media

Windows Media Player 7

Nowy odtwarzacz multimedialny Microsoftu w końcu może konkurować z produktami zewnętrznych firm. Jego transformacja jest chyba najbardziej zauważalną nowością w Windows ME.
Nowe możliwości można podzielić na dwie grupy: wizualne i funkcjonalne. Do pierwszych należą: możliwość wymiany skór (lub, jak to określono "Karnacji"), moduły wizualizacji (wyświetlanie kolorowych kropek i linii w takt muzyki) i praktyczna dowolność w modyfikowaniu interfejsu użytkownika.
Znacznie ważniejsze rzeczy pojawiły się jednak w innym miejscu. Dawny Media Player był tylko zwykłym odtwarzaczem, bez żadnych specjalnych wodotrysków. Nowy Media Player jest kompletnym centrum zarządzania wszelkimi plikami multimedialnymi. Wprowadzono możliwość zrzucania ścieżek CD-Audio na dysk, z jednoczesną kompresją do WMA (Windows Media Audio - nieco lepsza kompresja niż MP3), bezpośrednią obsługę urządzeń przenośnych (MP3 player, mini-disc itp.) oraz tuner internetowych stacji radiowych. Wszystko to są rzeczy, które można dostać za darmo lub za niewielką opłatą w każdej z setek aplikacji multimedialnych, dostępnych w sieci (chociażby WinAmp), jednak teraz przybył im nowy i bardzo potężny konkurent.

Wizualizacje i "karnacje" wyglądają nieźle, ale szybkość ich działania pozostawia wiele do życzenia.

Całe mnóstwo nowych funkcji sprawia, że nie trzeba już szukać innego programu do zarządzania multimediami.

Kolejnym ukłonem w stronę amerykańskich odbiorców jest Kreator sieci domowej. Podobny w zasadzie działania do Dzielenia łącza internetowego z W98SE, pozwala na podłączenie wielu komputerów do Internetu za pośrednictwem tylko jednej maszyny posiadającej stałe łącze zewnętrzne. W Polsce przyda się to raczej w firmie, niż w domu, ale może kiedyś zmieni się coś na naszym rynku telekomunikacyjnym.

Do boju!

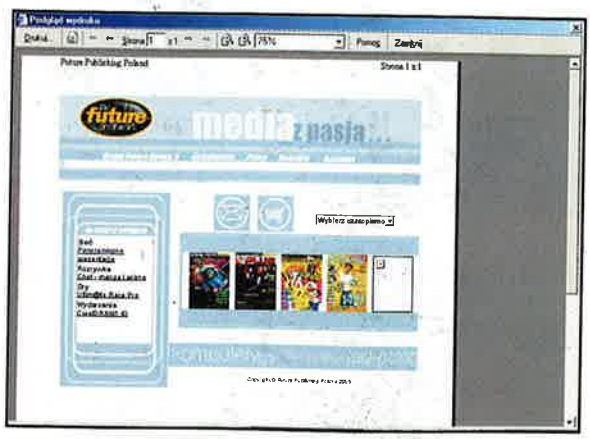
No i na deser zostały gry. Tutaj w porównaniu do Windows 98 zmieniło się niewiele. Choć pewne nowinki są i być może dla wielu osób staną się one powodem do nadania graniu zupełnie nowego wymiaru. A co nowego wprowadzono? ... A jakże - funkcje internetowe. System posiada zainstalowany DirectX w wersji 7.1, którego główną modyfikacją jest mechanizm modułu DirectPlay o nazwie rozmowa głosowa. Według zapewnień MS, w trakcie grania w sieci będzie możliwe swobodne prowadzenie konwersacji pomiędzy graczami. Koniec z mozolnym wpisywaniem komunikatów typu: "A masz! Ty..." Teraz będą się rozlegać głośne i przepełnione ekspresją okrzyki padających na beton graczy i agonalne jęki biedaków, którym właśnie odstrzelono mózg.
Przepraszam, coś mnie poniosło ;)

Zapomnijcie o Quake'u i Unrealu - Warcaby i Reversi rządzą!

Oprócz nowego DirectX, w systemie pojawiły się jeszcze małe, proste gierki internetowe dostarczone przez firmę Zone.com. To w sumie taki drobiazg, ale jak sobie pogracie w nocy w Warcaby z koreańczykiem, to zobaczycie, jakie to wciągające. Nowe tytuły obejmują jeszcze Reversi, Kierki, Piki i Backgammon. Mała rzecz, a cieszy.

Start?

Oczywistym pytaniem przy wprowadzeniu każdego, nowego systemu jest to, czy warto się na niego przesiadać. I jak to zwykle bywa, od-


Podgląd wydruku w nowym IE 5.5 jest funkcją, na którą od bardzo dawna czekaliśmy.

powiedź na nie jest trudna i złożona. W zasadzie nowości jest niewiele. Cała warstwa systemowa pozostała praktycznie bez zmian. Dodano jedynie całe mnóstwo aplikacji, które bez większych problemów można za darmo ściągnąć z Sieci i doinstalować do Windows 98. Więc, czy warto? Jeżeli masz stałe łącze do Internetu - warto; jeżeli nie - nie ma obowiązku się spieszyć. Pewnie, że Microsoft będzie wprowadzał uaktualnienia głównie do nowego systemu, a Windows 98 zostanie zapomniany. Ale myślę, że jeszcze przez przynajmniej rok, będzie można z niego korzystać bez żadnych kłopotów. Później przyjdzie całkowita integracja z serią NT/2000 i przesiąść się będzie trzeba. □

Łukasz Nowak

Potęga DTP

A może coś więcej niż Word?

O składzie tekstu można po prostu mówić, ale - jak pokażą nasi eksperci od publikacji - dodając trochę dobrej grafiki i interesującego układu, można osiągnąć swój cel w rzeczywistości.

Kiedy po raz ostatni używałeś maszyny do pisania? To diabelskie urządzenie wynalezione zostało po to, aby wskazać każdą Twoją pomyłkę i aby gotowa strona wyglądała jak zupa z korektora Tippex z kilkoma literami alfabetu pływającymi na jej wierzchu. Pakiety edytorów tekstu dają przynajmniej możliwość poprawiania powstałych błędów, jak również zmiany czcionki bez potrzeby wymieniania jakichś archaicznych mechanizmów służących do druku. Aby jednak utworzyć ładną prezentację, która będzie wyglądać jak zaprojektowana, a nie jak wklepana z klawiatury, należy zagłębić się w DTP.

Wcześniej zarezerwowane dla artystycznych guru i właścicieli drukarni, DTP dostępne jest teraz dla mas. Jednak bez żadnego podłoża projektowego czy treningu będziemy w stanie stworzyć jedynie same szkaradne strony, które wyglądają tak jak wyglądają, ponieważ zostały źle zaprojektowane. Ale dzięki kilku praktycznym radom, wskazówkom, sztuczkom i właściwemu oprogramowaniu większość z nas będzie w stanie osiągnąć zadziwiająco profesjonalny rezultat i to w dwa razy krótszym czasie.

W tym miesiącu, na przykładzie programu Print Artist 7, dajemy ci pełen wachlarz wskazówek, dzięki którym wykorzystasz programy graficzne jak należy. Usiądź więc wygodnie w fotelu i odkryj razem z nami sekrety wszystkiego, począwszy od ATM aż do Zapf Dingbats, projektując przy tym jeszcze lepiej wyglądającą gazetę.

Jeśli twoja gazeta będzie miała więcej niż kilka stron, dobrze jest zrobić na kartce plan zawierający miniaturę.

Superporada

Jeśli nie piszesz artykułów do swojej gazety sam, upewnij się, czy dałeś pisemne zezwolenie wszystkim, którzy oprócz ciebie będą do niej pisać, czy określiłeś nieprzekraczalny termin oddania pracy i dokładną liczbę wyrazów w tekście oraz czy szczegółowo wszystkich poinformowałeś o stylu pisania i o zagadnieniach, które mają zostać w danym artykule opisane. Im dokładniejsze zlecenie, tym lepsze wyniki.

Perfekcyjne planowanie

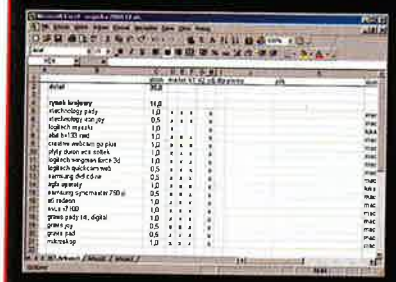
Wszyscy lubimy, gdy plan się sprawdza, więc warto poświęcić trochę czasu i upewnić się, że przede wszystkim jest to dobry plan.

Podobno pokusa jest dziełem szatana, a na pewno jej dziełem są źle zrobione i drugorzędne publikacje. Gdy rozpoczynasz projekt, nie ważne, czy jest to projekt pocz-

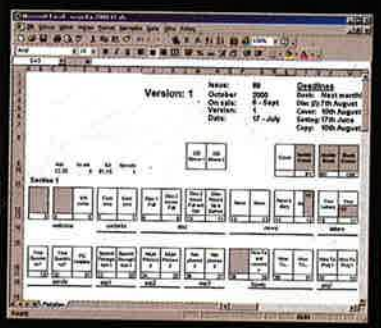
tówki czy gazety, musisz pokonać pokusę mieszania na ekranie, zabawy z czcionkami i układem strony, wpisywania tekstu oraz wklejania obrazków na obrzeżu stro-

Organizujemy się

Zanim umieścisz wirtualne pióro na papierze, zaplanuj, co chcesz zrobić, a także jak i kiedy chcesz to zrobić.



1. Po wypunktowaniu składników (listy artykułów) dobrze jest zaplanować, ile miejsca każdy z artykułów ma zajmować, a także kto ma go wykonać i na kiedy. Przydatny do tego celu może być arkusz Excela, na którym umieścisz wszystkie informacje.



2. Plan to po prostu kartka papieru przedstawiająca rozmieszczenie elementów na każdej ze stron. Może to być prosty szkic, skrupulatnie zaplanowany arkusz kalkulacyjny (jak ten) albo też dokładnie wyrysowane artystyczne przedstawienie miniatur.

ny. Wynik będzie odzwierciedlał to, co jest w Tobie, a nie to, co ma się znaleźć w projekcie. Aby osiągnąć rezultat wysokiej jakości, niezbędne jest dobre planowanie. Zacznijmy więc od podstawowych zasad.

Może to być oczywiste, ale pierwszym pytaniem, na jakie należy sobie odpowiedzieć, jest: "Co chcę powiedzieć?". Dopóki nie będziesz wiedział, co dokładnie chcesz umieścić w swojej gazecie, będziesz miał jedynie bliżej nieokreślony zbiór historyjek i kilka dziur na papierze, które należy wypełnić. Spróbuj za pomocą edytora tekstu skonstruować listę artykułów lub historyjek z podlistami zawierającymi to, co chcesz umieścić w każdym z tych elementów. Określisz w ten sposób, czy opisałeś wszystko, co chciałeś - a to pomoże ci uniknąć niemiłego zaskoczenia pod koniec procesu tworzenia.

Ważne decyzje

Następnie określ, ile miejsca chcesz poświęcić każdej historyjce w swojej gazecie. Oczywiście, największą z nich będziesz chciał umieścić na najlepszym miejscu na okładce, ale ważne jest również takie podzielenie artykułów, aby na jednej stronie znajdowały się zarówno duże, jak i małe. W przeciwnym wypadku będziesz miał olbrzymi artykuł na jednej stronie i mnóstwo malutkich na pozostałych. Idealne jest połączenie obu rodzajów, z wieloma elementami na stronie - spójrz na ten magazyn, zauważ różnorodność ramek, cytatów i innych elementów składowych strony, które dostarczają dodatkowych informacji i ogólnie dzielą większy fragment tekstu.

Gdy już będziesz miał ogólne pojęcie o elementach, jakie chcesz umieścić na każdej ze stron, i uzyskasz dobre proporcje, czas na zastanowienie się, jakie obrazki dołączyć i skąd je wziąć. Czy masz zamiar poświęcić trochę czasu na zrobienie fotografii lub ilustracji, które tchną w Twoje dzieło trochę życia? Czy będziesz skanował posiadane zdjęcia lub ściągał jakieś z Internetu? Na zakończenie, jeśli Twoja gazeta będzie miała więcej niż kilka stron, dobrze jest zrobić na kartce plan zawierający miniaturę tego, gdzie i jaki element ma się znajdować. Plan, jak również lista dat mówiących, kiedy dana część zostanie ukończona, pomoże ci pomyślnie ukończyć dzieło.

Dobór czcionek

Nie chodzi o to, co chcesz przekazać, ale jak chcesz to przekazać. Czcionki są tak integralną częścią procesu projektowania jak każdy inny jego element.

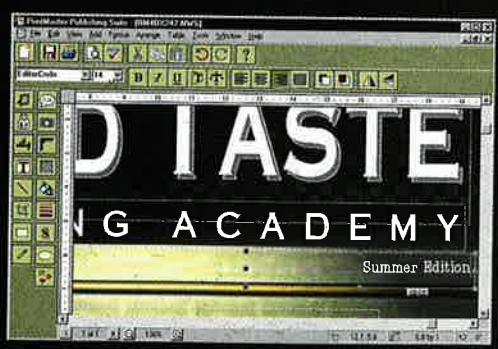
Czym jest czcionka? Kiedyś odlewało się ją z metalu, a dziś dla komputerowego składu tekstu dostępne jest ich całe mnóstwo i po prostu zbyt łatwo się je zmienia. Możliwość użycia wielu czcionek w całej gazecie lub nawet na jednej stronie bardzo

Mieszaj i dopasuj

Możesz się spierać, czy to tekst czy obrazek ważniejszy jest w publikacji, ale naprawdę ważne jest to, jak te dwa elementy ze sobą współpracują.

1. Kolumny to norma dobrego projektu w dzisiejszych czasach. Jeśli drukujesz na kartce A4 ułożonej pionowo, utwórz dwie lub lepiej trzy kolumny tekstu. W ostateczności możesz nawet użyć czterech. Liczbę kolumn tekstu ustawić możesz w menu Format, Text Box. Upewnij się, czy zostawiasz wystarczającą ilość miejsca pomiędzy kolumnami, aby zapobiec powstaniu nieładu.

2. Pamiętasz, co mówiliśmy o nieużywaniu zbyt wielu czcionek? W drugiej, pomocniczej linii tytułu użyjemy tej samej czcionki (ironclad) co w samym tytule. Zmniejszymy jedynie jej rozmiar (liczbą wysokość znaków). W rzeczywistości PrintMaster może to zrobić automatycznie dzięki opcji "Stretch Text".

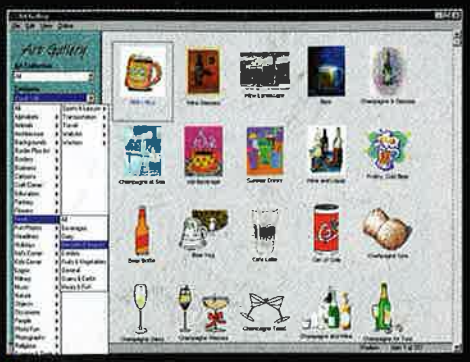


3. Dla tekstu "Summer Edition" znajdującego się pod tytułem i podtytułami użyjemy prostszej czcionki. Skondensowana forma czcionki Editor pasuje bardzo dobrze do czcionki Ironclad znajdującej się w tytułach, ale ścińniemy ją odrobinę, aby zajmowała mniej miejsca, dzięki czemu nie będzie wykraczać poza główny obszar tytułu.

4. "Porównanie i kontrast" to dobre motto dla stron DTP. Obszar tytułu gazety wygląda oficjalnie i poważnie, więc do głównego tekstu zastosujemy bardziej fantazyjną czcionkę. Kontrast na stronie tytułowej stworzy dobre wrażenie, ale działa to tylko dlatego, że jest tam niewiele tekstu i w zasadzie nie ma zbyt dużo do czytania.

Bądź kreatywny dzięki obrazkom

Umieszczanie obrazków w publikacjach DTP jest łatwe dzięki przyjaznemu interfejsowi programu Print Artist 7. Oto jak to się robi.



1. *Pierwszym punktem zaczepienia jest pakiet DTP posiadający własne kliparty. Print Artist 7 ma całkiem dobry ich zestaw, więc z łatwością znaleźć możesz to, czego szukasz. Nie poprzestawaj jednak na ilustracjach, które nie są do końca właściwe. Popsują tylko wygląd twojego projektu.*

2. *Poszukaj wtedy innych zdjęć lub innych ilustracji w innych zbiorach klipartów, magazynach lub we własnych zdjęciach. Używając skanera zgodnego z Twain możesz bezpośrednio wklejać zeskanowane zdjęcia do programu Print Artist; uważaj jednak na prawa autorskie!*

3. *Jeśli szukasz zdjęć na dysku twardym lub na płytach CD, funkcja programu Print Artist umożliwiająca podgląd staje się na wagę złota. Dzięki niej możesz zobaczyć miniatury obrazków, zanim załadujesz je do swojej pracy tylko po to, aby się przekonać, że to nie to, czego szukasz.*

4. *Jak już bezpiecznie umieścisz zdjęcie w swojej publikacji, czas na jej wykorzystanie. Przy użyciu menu Arrange w programie Print Artist można umieścić zdjęcie za tekstem, tak aby litery drukowane były na nim; można je też umieścić je tak, aby tekst otaczał je ze wszystkich stron.*

kusi, ale rezultat tej pokusy jest prawie zawsze taki sam - drugorzędna publikacja wyglądająca jak stworzona przez amatora. Jeśli zdyscyplinujesz się i ograniczysz do użycia tylko dwóch lub (maksymalnie) trzech różnych czcionek w krótkiej gazecie, będziesz w połowie drogi do osiągnięcia sukcesu.

Wszystkie czcionki pochodzą od dwóch głównych typów. Pierwszy z nich to czcionki szeryfowe, posiadające ogonki i odrobinę pozawijane - typowym przykładem jest tu czcionka Times New Roman. Czcionki bezszeryfowe są z kolei znacznie uproszczone i gdy pojawiły się po raz pierwszy, były niemiłe i niezgrabne, teraz natomiast stosowane są powszechnie. Czcionki szeryfowe łatwiej się czyta, szczególnie jeśli ilość tekstu jest duża; wykorzystuje je się w tekstach formalnych i wymagających powagi. Czcionki bezszeryfowe, takie jak Arial, wyglądają bardziej nowocześnie, są czystsze i prostsze; stosuje się je zamierzając osiągnąć ton przyjazny i informujący.

Rewolucja

Adobe Type Manager (ATM) zrewolucjonizował sposób wyświetlania czcionek na ekranie podczas pracy. Gdy jednak chodzi o komputery PC, system ten pozostaje w tyle za systemem czcionek Windows TrueType.

Font-astyczne!

Mimo iż naciskamy na to, aby używać jedynie dwóch lub trzech czcionek, bo w ten sposób uzyskamy profesjonalny wynik, jesteśmy świadomi, że jeśli projekt ma być czytany, musi być charakterystyczny. Z tego powodu powinieneś ciągle rozszerzać bibliotekę czcionek, ponieważ nigdy nie wiadomo, jaka będzie potrzebna, aby nadać twoim dokumentom odpowiedni wygląd.

Superporada

Jeśli skanujesz zdjęcia z magazynu lub wykorzystujesz ilustracje z sieci Internet, istnieje prawdopodobieństwo, że są one chronione prawami autorskimi. Wtedy wykorzystując je łamiesz prawo. Zawsze warto zatem uzyskać zezwolenie (w formie pisemnej), jeśli chcesz użyć jakiegoś materiału z innego źródła. Nawet niektóre "darmowe" kliparty chronione są prawami autorskimi, a wtedy nie masz prawa ich modyfikować, gdy ich używasz. Sprawdź zawsze treść tekstu napisanego małymi literami.

Zdobywamy obrazki

DTP bez obrazków to po prostu zwykła edycja tekstu, ale dobór zdjęć i stosowne ich użycie może wyznaczyć różnice pomiędzy dobrym, złym i okropnym projektem.

Najprostszym sposobem zdobycia obrazków do swojej publikacji jest użycie klipartów dostarczonych z pakietem DTP. Niestety, jest to również najłatwiejszy skrót do osiągnięcia gorszych wyników. Dzięki opcjom dostępnym współczesnemu wydawcy nie ma już żadnego wytłumaczenia dla użycia monotonnych klipartów. Nic nie dorówna dobrej ilustracji czy zdjęciu przedstawiającemu to, o czym mowa jest w artykule. Jest to szczególnie ważne w przypadku gazetek szkolnych lub klubowych, w których artykuły zazwyczaj opisują ludzi z danej grupy. Cyfrowe kamery ułatwiają zrobienie zdjęcia prawdziwej osoby, o której mowa; dzięki pakietowi DTP możliwe będzie natomiast umieszczenie fotografii w artykule. Ceny tych urządzeń ciągle spadają, więc szukaj okazji!

Skanery płaskie

Bardziej tradycyjny sposób skanowania fotografii jest nawet łatwiejszy (i tańszy) niż fotografia cyfrowa. Dobry płaski, kolo-

rowy skaner kosztować może poniżej 600 zł i daje możliwość skanowania zdjęć różnej wielkości - a nawet artykułów z gazety. Jeśli jednak skanujesz z magazynów, gazet czy wydruków, będziesz musiał użyć w skanerze i oprogramowaniu opcji usuwających siatkę. Ponieważ wydruki tego typu złożone są z wierszy i kolumn małych kropeczek, zastosowanie tych opcji pomoże usunąć efekt interferencji (efekt mory) w zeskanowanym dokumencie.

Liczy się rozmiar

Jeśli chcesz wykorzystać zdjęcia o tych samych wymiarach co oryginalne, skanuj je z rozdzielczością od 300 do 600 dpi (dots per inch - punktów na cal). Jeśli rozmiar na stronie ma być mniejszy niż rozmiar oryginału, należy użyć mniejszych rozdzielczości (100 lub 200 dpi). I w końcu wyższe rozdzielczości (1200 dpi lub więcej) służą do powiększania oryginału lub jego części.

Zbieramy wszystko razem

Teraz masz już wszystko - zarówno tekst, jak i obrazki. Czas umieścić to wszystko na stronie i dodać trochę magii DTP. Tworzenie strony stanowi to, czym jest DTP. Wiele pakietów DTP ma wbudowane edytory tekstu, ale lepiej jest użyć standardowego edytora, a następnie zaimportować ukończony tekst, szczególnie jeśli jest on długi. W przeciwieństwie do książek, w których tekst jest rozmieszczony od krawędzi do krawędzi, w magazynach i gazetach wykorzystuje się kolumny tekstu. Szerokość idealnej kolumny powinna wynosić od siedmiu do dwunastu wyrazów. Dzięki temu linie łatwiej się czyta, a na stronie znajduje się więcej "białego miejsca". Podobnie szczodrość w doborze odstępów (odległość pomiędzy liniami tekstu) sprawi, że tekst będzie bardziej "otwarty", wręcz zapraszający do lektury.

Żargon

Czcionki pokazowe
Chill, Horror, Hot Dog i Spotlight to przykłady czcionek pokazowych. Powinny być one wykorzystywane do nagłówków. Nie należy nimi pisać normalnego tekstu, ponieważ przemienią one czytanie w istny koszmar.

Czcionki odręczne
Jak sama nazwa wskazuje, czcionki odręczne, takie jak Lucida Handwriting czy Calligraphy, naśladują raczej znaki pisma odręcznego, a nie komputerowego. Dodają one tekstowi osobistego wyrazu.

DPS
Double Page Spread to określenie dwóch sąsiadujących stron dwustronnego dokumentu. Normalnie zostanie to ustawione przy użyciu siatki (lub szablonu), jeśli publikacja będzie miała zarówno strony lewe, jak i prawe.

Kerning
Zmiana wartości kerningu ma wpływ na odległość sąsiadujących w wyrazie liter, co pomoże wypełnić puste miejsce.

Oblewanie
Oblewanie tekstem powoduje, że kolumna tekstu opływa rysunek dookoła jego prostokątnego kształtu lub według krzywej przycięcia obrazka.

Łamanie

Dobrym pomysłem jest również łamanie dłuższych fragmentów tekstu przy użyciu cytatów lub małych ramek tekstu, notek na marginesie lub małych obrazków. Urozmaici to monotonny ciąg tekstu przez do-

WWW.AUKCJE2000.PL

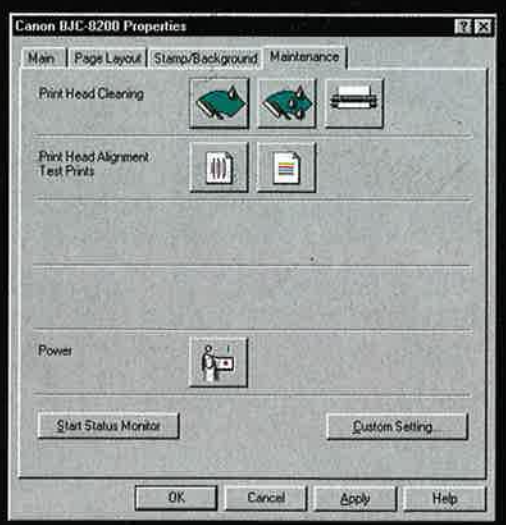
TY DYKTUJESZ CENĘ!

aukcje2000.pl

Organizujemy się

Drukowanie może uwieńczyć lub zrujnować każdy projekt. Dobrze jest zainwestować w drukarkę atramentową dobrej jakości i upewnić się, że wykorzystuje się jej całkowity potencjał.

1. Dobrze jest poświęcić trochę czasu na poznanie swojej drukarki. Wiele współczesnych drukarek atramentowych umożliwia wygładzanie krawędzi obrazków o niskiej rozdzielczości, ulepszanie wyglądu zdjęć i wiele innych operacji. Upewnij się także, czy jest ona ustawiona na odpowiedni typ papieru.



2. Jeśli podejrzewasz, że drukarka nie działa tak dobrze, jak by mogła, spróbuj wykonać rutynową konserwację. Większość drukarek ma procedury testowe umożliwiające sprawdzenie, czy głowice ustawione są odpowiednio, oraz wykonanie wydruków testowych, dzięki którym możesz się dowiedzieć, czy żadna z dysz nie jest zapchana.

danie interesujących uwag, które przyciągną czytelnika do strony. Jeśli tworzysz czterostronicową gazetkę, przemyśl, czy nie lepiej by było zrobić ją w formacie A5. Format ten jest w efekcie arkuszem A4 zgiętym na pół. Zauważ jednak, że strony wewnętrzne będą stronami sąsiadującymi i będziesz musiał dodać dodatkową przestrzeń pośrodku, aby marginesy wszędzie były takie same. To samo odnosi się do stron przedniej i tylnej, które tworzą zewnętrzną część arkusza. Umieszczenie obrazków na zewnętrznych krawędziach stron sąsiadujących doda trochę siły wyrazu i spowoduje, że układ będzie bardziej przystępny dla potencjalnego czytelnika.

Publikujemy!

Zakończyłeś już projektowanie swojej gazetki. Jedyne, co trzeba jeszcze zrobić, to opublikować ją. Oznacza to jednak coś więcej, niż by się wydawało.

Kiedyś to było łatwe. Wszystko sprowadzało się do wydrukowania czarno-białej gazetki z szarymi obrazkami na drukarce laserowej lub igłowej, a następnie wykonania tylu kserokopii, ile było trzeba. Jednak w dzisiejszych czasach oczekujemy koloru i gdy o niego chodzi, współczesne DTP robi to najlepiej. Jednak mimo iż kolory wyglądają ładnie na ekranie, uzyskanie ich na papierze może być wielkim wyzwaniem, szczególnie jeśli chcesz wydrukować od 50 do 100 gazetek, a nie masz zbyt wiele pieniędzy.

Najlepsze wyjście

Najbardziej oczywistym rozwiązaniem jest wydrukowanie wszystkiego na kolorowej drukarce atramentowej, ale niekoniecznie jest to sposób najlepszy i najtańszy. Jeśli używasz zwykłego papieru, kolory będą przytłumione i jakby wymyte. Jeśli stosujesz atramenty foto na papierze o jakości fotograficznej, możesz liczyć się z wydaniem około 6 złotych na kartkę jednostronną o formacie A4 (plus atrament). Radzimy więc, jeśli pracujesz na arkuszach A4, abyś zrobił czterostronicową gazetkę A5, wydrukował kopie główne na dwóch arkuszach papieru fotograficznego A4, sprawdził je dokładnie, a następnie zrobił kolorowe kserokopie w punkcie ksero. Spróbuj więc znaleźć najtańszy.

Dzięki opcjom dostępnym współczesnemu wydawcy nie ma już żadnego wytłumaczenia dla użycia monotonnych klipartów.

Specjalne kolory

Aby uzyskać bardziej profesjonalne rezultaty, programy takie jak Microsoft Publisher i Adobe PageMaker posiadają opcje CMYK. Dzięki nim strona wydrukowana zostanie na czterech arkuszach folii, ponieważ, o ile w telewizji obraz składa się z trzech podstawowych kolorów (czerwony, zielony i niebieski), wydrukowana strona opiera się na kolorze turkusowym (Cyan), karmazynowym (Magenta), żółtym (Yellow) i czarnym (Black). Wspomniane folie zadrukowane zostają odcieniami szarości, które definiują ilość każdego z kolorów, jaka ma zostać użyta w procesie druku. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ niektórych kolorów nie można uzyskać przy użyciu systemu CMYK - a to oznacza, że po-

Superporada

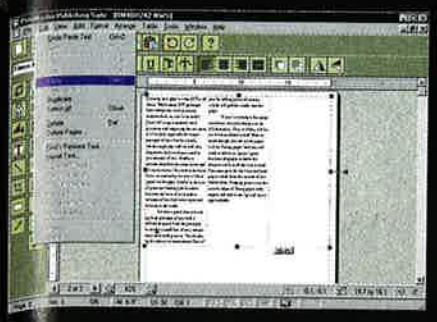
Przed drukowaniem zawsze sprawdź ustawienia drukarki. Wiele współczesnych drukarek ma różne ustawienia dla różnych typów papieru. Jeśli nie dopasujesz ustawień do papieru, rezultaty będą gorsze od oczekiwanych.

Układamy wszystko

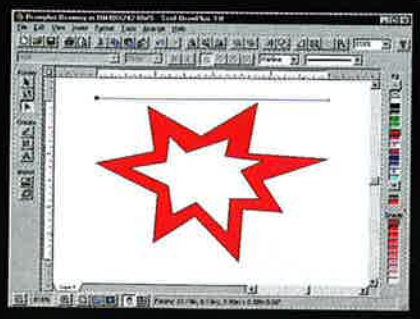
Możesz się spierać, czy to tekst czy obraz

1. Kolumny to norma dobrego projektu w dzisiejszych czasach. Jeśli drukujesz na kartce A4 ułożonej pionowo, utwórz dwie lub lepiej trzy kolumny tekstu. W ostateczności możesz nawet użyć czterech. Liczbę kolumn tekstu ustawić możesz w menu Format, Text Box. Upewnij się, czy zostawiasz wystarczającą ilość miejsca pomiędzy kolumnami, aby zapobiec powstaniu nieładu.

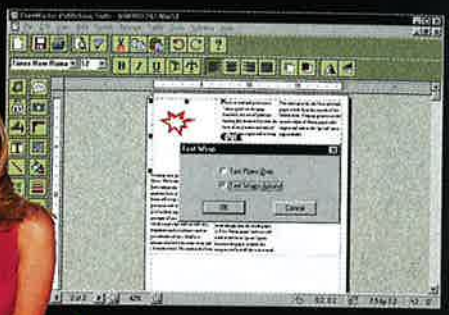
ważniejszy jest w publikacji, ale naprawdę ważne jest to, jak te dwa elementy ze sobą współpracują.



2. Nie używaj pakietów DTP do edycji bardzo długich fragmentów tekstu. Do tego służy edytor tekstu. Po zakończeniu artykułu po prostu zaimportuj go poleceniami Kopiuj i Wklej systemu Windows (jeśli edytor jeszcze pracuje) lub użyj opcji Edit i Import Text z menu.



3. Potrzebujesz wyjątkowej grafiki przyciągającej uwagę? Na szczęście Print Artist 7 ma kopię programu Serif DrawPlus 3. Możesz go stosować do wszystkiego, począwszy od prostych kształtów, a skończywszy na kompletnych logo. Po zakończeniu pracy użyj polecenia Update z menu File, aby umieścić grafikę w swojej publikacji.



4. Jeśli chodzi o zdjęcia na stronie, możesz otoczyć je tekstem lub sprawić, że tekst będzie drukowany na zdjęciach. Pierwsza metoda dobra jest do umieszczania obrazków pośrodku kolumn tekstu, druga lepiej posłuży w sytuacji, gdy zechcesz umieścić krótkie wstawki wewnątrz obrazków.

trzebny może być także piąty, a czasami nawet szósty arkusz, zawierający specjalny kolor.

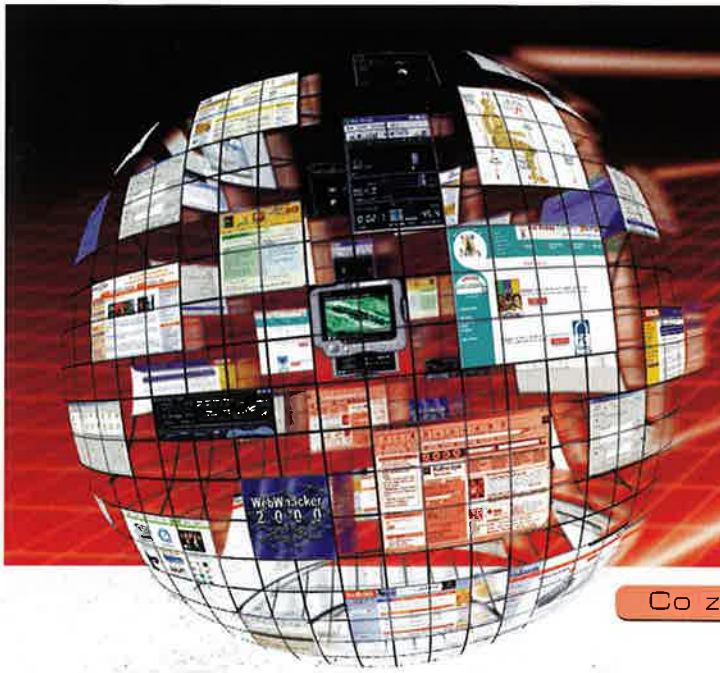
Nowoczesna technika

Bardziej współczesną opcją jest użycie plików PDF. Ponownie uzyskuje się profesjonalne rezultaty, ale poprzez przetwarzanie cyfrowe. Zamiast drukować strony na arkuszach CMYK, można zapisać je w formacie Adobe PDF (Portable Document File), którego używa większość drukarni. Plik PDF zawiera wszystkie informacje potrzebne profesjonalnej drukarni, ale może zajmować dużo miejsca, więc aby go drukarni przekazać, będziesz być może potrzebował dysków Zip lub nagranego dysku CD. Opcje pliku PDF i folii CMYK są jednak bardziej profesjonalne, a dla większości z nas kolorowe kserokopie wydruków na papierze fotograficznym to najlepsze i najtańsze rozwiązanie.

Opracował Krzysztof Kruszyński

WWW.DIRECT.SALES.PL
największy sklep internetowy w Polsce

zakupy w internecie ?
To proste !
Marta, 10 lat: "....zakupy w internecie robię od 3 lat"



Ulepszamy Internet

Co zrobić, żeby było szybciej, taniej i bezpieczniej

Sieć to świetna sprawa, ale czy Twoja przeglądarka pracuje na najwyższych obrotach? Przekonaj się razem z nami i wprowadź ewentualne zmiany, które mogą w znacznym stopniu przyspieszyć surfowanie.

Internet to wspaniały wynalazek, ale używanie go może być ogromnie frustrującym przeżyciem. Odnalezienie najlepszych i najnowszych stron może trwać wieki, ale nic tak nie denerwuje, jak ściąganie programu tylko po to, żeby tuż przed ściągnięciem zerwane zostało połączenie. Większość z nas chce mieć szybsze połączenia, a wszystkich z nas obchodzi trochę ochrona - szczególnie, gdy przez Internet przekazujemy sklepom on-line numery kart kredytowych.

Całe szczęście, istnieje wiele sposobów na polepszenie wydajności wszystkich aspektów sieci Internet. Sposobów tych jest tak wiele, że nie moglibyśmy umieścić ich w jednym artykule! Dlatego przez następne dwa miesiące zamierzamy pokazać, jak można sprawić, aby każde internetowe przeżycie było szczęśliwsze. W tym numerze pokażemy, jak można zaaplikować przeglądarce kilka przyspieszeń, kontynuować przerwane ściąganie plików i utrzymywać rachunki telefoniczne na niskim poziomie. Dodatkowo, podamy Ci informacje o najlepszych pluginach, dzięki którym nie wyrządzisz sobie krzywdy surfując po sieci, a które zmienią Twoją przeglądarkę w multimedialną fontannę.

Gdy już przejrzysz wszystkie porady z tego numeru, sięgnij po kolejną porcję wskazówek, które sprawią, że Internet będzie łatwiejszy i bezpieczniejszy.

Szybsza sieć

Nieważne, czy ściągasz duże programy, czy po prostu surfujesz po sieci, najważniejsza jest szybkość. Wolne połączenie oznacza, że ściągnięcie, nawet najprostszej strony, zająć może wieki. Jeśli myślisz,

Właściwa konfiguracja modemu jest bardzo ważna - upewnij się, że masz najnowsze sterowniki, a prędkość ustawiona jest na 115 200 Kb.

Dodawanie odnośnika z Sieci

1. Pasek menu
Umożliwia dostęp do rozmaitych opcji programu.

2 i 3. Przyciski Wstecz i Dalej
Gdy surfujesz po sieci, przycisk Wstecz przeniesie Cię do poprzedniej strony. Gdy zmienisz zdanie, naciśnięcie przycisku Dalej zabierze Cię z powrotem.

4. Przyciski Zatrzymaj i Odśwież
Używaj ich, gdy strona wolno się ładuje.

5. Przycisk Start
Powraca do strony domowej wybranej w menu Narzędzia > Opcje internetowe.

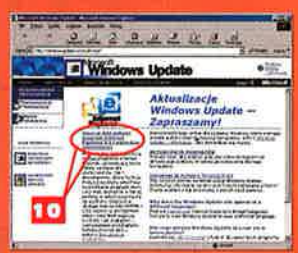
6. Przycisk Wyszukaj
Wyświetla okno Wyszukaj po lewej części ekranu. Gdy naciśniesz go ponownie, okno to zamknie się.

7. Przycisk Ulubione
Wyświetla okno Ulubione zawierające listę zapisanych ulubionych stron.

8. Przycisk Historia
Wyświetla listę ostatnio odwiedzanych stron WWW. W przeciwieństwie do Ulubionych lista ta się zmienia.

9. Pasek adresu
Wyświetla pełen adres internetowy bieżącej strony - tu również wpisuje się adresy!

10. Hiperłącze
Kursor myszy zmienia się w rączkę, kliknięcie łącza zabiera Cię na inną stronę.



że mógłbyś wyciągnąć więcej ze swojego modemu, spróbuj kilku prostych rad - różnica będzie ogromna.

1 Upewnij się, że poprawnie skonfigurowałeś połączenie (sprawdź na stronach usługodawcy), a następnie zajrzyj do Panelu sterowania > Modemy i ustaw maksymalną prędkość na 115.200 bps.

2 Ile kabli biegnie pomiędzy modemem a gniazdkiem telefonicznym? Dodatkowe kable przydają się, ale również zmniejszają jakość połączenia. Unikaj ich w miarę możliwości.

3 Ściągnij najnowsze sterowniki ze strony WWW producenta (na przykład http://www.3com.co.uk). Producenci zawsze dopracowują swoje produkty, aby usunąć błędy i rozwiązać problemy z łączeniem się.

4 Jeśli używasz starszego modemu, zastanów się, czy nie kupić nowego. Zakup nowego modemu 28.8 czy 33.6 Kb do 56 Kb wpłynie na prędkość połączenia.

5 Do testowania swoich połączeń używaj programów takich jak NetMedic (http://www.vitalsigns.com/). Wiele problemów spowodowanych jest przez strony WWW, ale możesz również odkryć, że zawodzi Cię usługodawca.

6 Wiele serwisów WWW używa na stronach dużo dźwięków i animacji. W menu Narzędzia>Opcje internetowe>Zaawansowane wyłącz dźwięk i animacje. Zawsze będziesz mógł je później włączyć.

7 Nie próbuj robić zbyt wiele naraz - poprzez linię telefoniczną przejść może tylko ściśle określona ilość informacji. Nie zalecalibyśmy ściągania więcej niż dwóch rzeczy na raz.

8 Internet jest znacznie szybszy z rana, gdy Ameryka jeszcze jest w łóżku. Unikaj również pór na herbatkę - w Wielkiej Brytanii o godzinie 18 następuje w sieci szczyt.

9 Programy takie jak Internet Tweak 2000 (http://www.internettweak.com/) mogą zmieniać ukryte ustawienia systemu Windows, aby przyspieszyć modem. Sprawdzić, czy różnica będzie zauważalna, i ściągnij darmową wersję próbną.

Jednym z najlepszych sposobów na podrasowanie połączenia jest zaangażowanie kogoś, kto to za Ciebie zrobi! Wypróbuj demo Internet Tweak 2000 znajdujące się na dysku CD!

10 Na całym świecie (czytaj: w USA i Wielkiej Brytanii) triumfy święci ADSL. Jest to standard bardzo szybkiego przesyłania danych. W Stanach za kilkadziesiąt dolarów można mieć nieograniczony czasowo dostęp do sieci z prędkością nawet czterdziestokrotnie większą od tradycyjnego modemu. Być może już niedługo także w naszym kraju taka usługa będzie oferowana na szerszą skalę.

Żargon

ADSL
Superszybki sposób łączenia się z siecią Internet - nie jest jeszcze szeroko rozpowszechniony.

Ergonomiczny
Wszystko, co jest ergonomiczne, jest zaprojektowane tak, aby było komfortowe.

Firewall
Oprogramowanie, które chroni komputer przed niepowołanym dostępem.

Hiperłącze
Część strony WWW, która jest łączem do innej strony lub pliku.

Menedżer ściągania
Oprogramowanie zajmujące się rozłączeniami i problemami ze ściąganiem danych z Internetu.

Królowie szybkości!

Mamy to na CD

Najlepsze oprogramowanie przyspieszające

NetMedic
http://www.vialsigns.com/netmedic/
NetMedic sprawdza ustawienia modemu i bada, czy z usługodawcą jest wszystko w porządku.

Internet Tweak 2000
http://www.internettweak.com/
Tani i dobry sposób na wyciśnięcie ostatniej kropelki z połączenia internetowego.

Modem Wizard
http://www.modemwizard.com/
Podobnie jak Internet Tweak, program ten optymalizuje ustawienia połączenia internetowego.

GetRight
http://www.getright.com/
Poza tym, że przywraca zerwane ściągnięcia, GetRight posiada mnóstwo opcji przyspieszających cały proces ściągania.

Visual Route
http://www.visualroute.com/
Zastanawiałeś się kiedyś, skąd pochodzą dane z Internetu i którędy wędrują? Ten świetny program pozwoli Ci się o tym przekonać.

NetMedic (www.vitalsigns.com/netmedic/) sprawdza statystyki połączenia.

PC Serwis
Karabeli 2a 01-313 Warszawa
tel.0-22 6651404,0-604 876312
Poniedziałek-piątek 11-18

Wszystkie ceny z dnia 01.09.2000r. zawierają podatek VAT, mogą ulec zmianie
Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Teletekst Polsat strona 423 lub
Telegazeta TVP Pr.2, strona 451 podstrony 1,2,3

KOMPUTERY PC

Do każdego zestawu Windows 2000 wersja 120-dniowa +pakiet biurowy Star Office 5.2 PL+gry demo+antywirus +programy finansowo - księgowe i magazynowe (demo), konto E-Mail oraz najnowsze sterowniki *GRATIS!*

MINI PC wer.12 2199zł
IDEALNY DO OBSŁUGI FIRMY lub BIURA
Celeron 466, płyta i810, 64MB RAM, SVGA Intel i752, HDD 10,2GB, sound 3D PCI, CD-ROM 48x LG, obudowa midi tower ATX
NA RATY już od 105zł/miesiąc (24 raty)

GAMER PC wer.12 2639zł
IDEALNY W DOMU DO NAUKI I ZABAWY
Celeron2 633,Via 133A AGPx4,64MB RAM, HDD 10,2GB,SVGA Riva TNT2 M64 32MB AGP, SoundPro PCI, fax-modem 56k,CD-ROM 52x LG, obudowa midi tower ATX,
NA RATY już od 139zł/miesiąc (24 raty)

PLAYER PC wer.12 2549zł
IDEALNY W DOMU DO NAUKI I ZABAWY
AMD Duron 600,Via KT133 AGPx4,64MB RAM, HDD 10,2GB,SVGA RivaTNT2 M64 32MB AGP, SoundPro PCI,CD-ROM 52x,obudowa midiATX
NA RATY już od 134zł/miesiąc (24 raty)

EXPERT PC wer.12 4199zł
IDEALNY DLA WYMAGAJĄCYCH
Intel Pentium III 700, VIA Apollo 133A AGPx4, 128MB RAM, SVGA GeForce II MX 32MB AGP, HDD 20,4GB, soundPro PCI, modem 56k, DVD-ROM 12x,midi towerATX,*Power DVD GRATIS!*
NA RATY już od 220zł/miesiąc (24 raty)

Także inne zestawy na zamówienie

DOSTAWA SPRZĘTU NA TERENIE CAŁEGO KRAJU

SYSTEMY OPERACYJNE:
(tylko z nowym komputerem, zamiast Windows 2000)
Windows 98 SE PL *499zł*, PTS-DOS 6.7 *30zł*

AKCESORIA
(tylko z nowym komputerem)
Głośniki: 120W *29zł*, 240W+subwoofer *199zł*
Klawiatura Win'98 *25zł*, mysz A4Tech *10zł*
Klawiatura multimedialna Samsung *55zł*
Drukarka Lexmark Z12 *269zł*, HP640C *399zł*
Wymiana CD-ROM na DVD-ROM 8x *299zł*

MONITORY SAMSUNG
(tylko z nowym komputerem)
Samtron 55E 15" *615zł*, 75E 17" *899zł*
Syncmaster 550s 15" *659zł*, 753DF 17" *1349zł*
Syncmaster 550b 15" *820zł*, 755DF 17" *1486zł*

PROCESORY

Celeron 466	*486zł*	Pentium3 500	*699zł*
Celeron 2 633	*549zł*	Pentium3 700	*1049zł*
Celeron 2 667	*599zł*	Pentium3 750	*1400zł*
Duron 600	*379zł*	Athlon 650	*639zł*
Duron 650	*499zł*	Athlon 750	*945zł*

DYSKI TWARDE SAMSUNG/SEAGATE
10GB *449zł*,20GB *529zł*,30GB *649zł*,40GB *699zł*

KARTY GRAFICZNE
Riva TNT2 M64 32MB *389zł*,VooDoo 5 5500 64MB *999zł*
Geforce 2 MX 32MB *675zł*, Riva TNT2 Vanta 16MB *239zł*
Creative Annihilator II GeForce 2 GTS *1349zł*
NAGRYWARKA LG 8/4/32 *799zł*
TUNER TV PixelView Play TV PAK *349zł*
(zawiera tuner TV+radio+pilot+mikrofon+kamera internetowa)

TAKŻE MONITORY: LG,Philips,Belinea,Sony
*PŁYTY GŁÓWNE:*Asus,Abit,Soyo,A-Trend Gigabyte,Lucky Star,Procomp,Super Micro
*KARTY GRAFICZNE:*A-Max,Creative, Diamond,S3,Matrox,STB
*DYSKI TWARDE:*IBM,Samsung,Seagate
*CD-ROM'y i DVD-ROM'y:*LG,Samsung,Toshiba
*DRUKARKI:*Canon,Epson,Lexmark,HP
SKANERY: Agfa,Artec,Plustek,HP

ZASADY SPRZEDAŻY
Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub faksem i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 10 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 3 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 49 zł). Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową w ciągu 5 dni roboczych (koszt 30-100 zł w zależności od wielkości i wagi - kurier firmy SERVISCO)
Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki. Jeżeli zakup nie spełnia państwa wymagań istnieje możliwość zwrotu w

SPRZEDAŻ RATALNA
TYLKO WOJEWÓDZTWO MAZOWIECKIE
Dwa dokumenty tożsamości+zaświadczenie o stałym dochodzie,

Bezpieczniejsza sieć

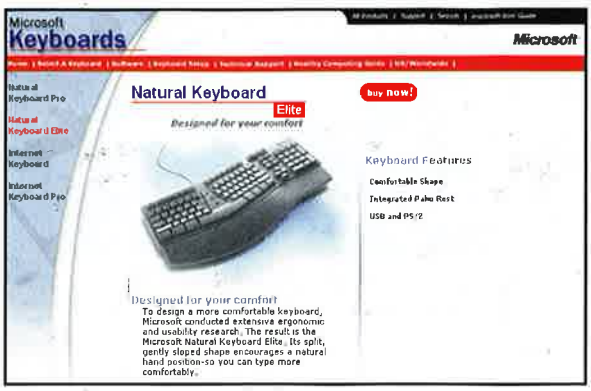
Komputery mogą źle wpływać na stan zdrowia. Jeśli Twój komputer nie jest poprawnie ustawiony, surfowanie po sieci ze swojego ulubionego fotela może szybko skończyć się przeróżnymi bólami. Jeśli spędzasz w Internecie mnóstwo czasu, kilka praktycznych zmian może sprawić ogromną różnicę.

1 Upewnij się, że fotel daje się ustawiać. Powinieneś siedzieć w nim wygodnie, trzymając obie nogi na ziemi, a oparcie powinno podpierać plecy.

2 Biurka pod komputer mogą sprawić, że pisanie będzie bardziej wygodne. Aby uniknąć bólu, ręce powinny znajdować się pod właściwym kątem - nie powinieneś rozciągać się, żeby dosięgnąć czegokolwiek.

3 Ustaw monitor bardzo ostrożnie. Powinien znajdować się on bezpośrednio przed Tobą, a jego górna krawędź powinna znajdować się na poziomie oczu. Patrząc na ekran nie powinieneś się przekręcać.

4 Unikaj odblasków od światła i światła słonecznego - skończy się to niepotrzebnym wytężaniem wzroku. Jeśli to w ogóle możliwe, nie umieszczaj monitora naprzeciwko okna lub w miejscach, w których światło odbijać się będzie od ekranu.



Do klawiatur ergonomicznych, takich jak ta firmy Microsoft, może trudno się przyzwyczaić, ale zapobiegają one występowaniu bólu.

5 Ustaw rozsądną rozdzielczość ekranu - 1024 x 768 na 15-calowym monitorze może negatywnie wpłynąć na wzrok. Upewnij się, że nie widać migotania ekranu, a jeśli widać, to należy zmniejszyć rozdzielczość ekranu.

6 Ustaw jasność i kontrast monitora, aż wszystko będzie jasne i czyste. Czarny tekst powinien być ostry i wręcz wychodzić z jasnych kolorowych teł. Staraj się unikać gryzących w oczy schematów.

7 Zawsze rób przerwy - co czterdzieści pięć minut rób pięciominutowy odpoczynek. W ciągu tych pięciu minut rób cokolwiek innego - zrób sobie kawę, rozciągnij się, poczytaj gazetę, rób wszystko, co da ulgę oczom i mięśniom.

8 Jeśli podczas pracy z komputerem boli Cię głowa, powinieneś udać się do okulisty i zbadać wzrok. Podczas pracy z komputerem nie noś szkieł kontaktowych, ponieważ wtedy Twoje oczy będą podrażnione.

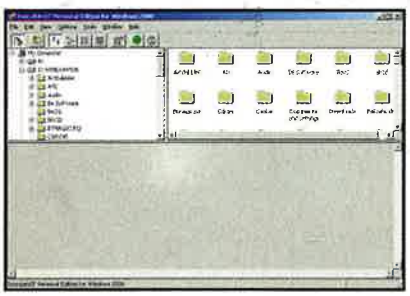
9 Zainwestuj w jakiś ergonomiczny sprzęt - odpowiednio ukształtowana klawiatura i mysz da ulgę nadgarstkom. Może być to cokolwiek, co sprawi, że praca z komputerem będzie bardziej komfortowa. Ergonomiczny sprzęt pozwala zapobiegać bólom i naprężeniom.

10 Jeśli dużo piszesz, rozważ możliwość zakupu oprogramowania do rozpoznawania mowy. Za niewielką cenę dostać możesz tanie pakiety do przeglądarek sieciowych takie jak Phillips FreeSpeech Web (za darmo na dysku z ostatniego miesiąca!) lub potężne programy do dyktowania.

Lepsza sieć

Masz już szybkie połączenie, komputera możesz używać komfortowo przez długi okres, za chwilę pokażemy, jak można zmniejszyć koszty surfowania. Dzięki kilku dodatkowym programom pokażemy, jak możesz wycisnąć z Internetu wszystko, co ma najlepszego do zaoferowania, począwszy od wideoklipów aż do zwariowanych gier i przydatnych narzędzi.

1 Menedżer ściągania, taki jak GetRight (http://www.getright.com/) jest niezbędny, jeśli chcesz zaopatrzyć się w darmowe oprogramowanie i inne rzeczy z sieci. Jeśli zostaniesz rozłączony, program ten automatycznie przywróci transfer w punkcie, w którym został on zerwany.



Jeśli nie masz programu antywirusowego, możesz ściągnąć darmowy InoculateIT! ze strony http://www.cai.com/.

NetNanny (http://www.netnanny.com/) blokuje nieodpowiednie strony przed oczami młodocianych surferów, choć nic nie jest tak skuteczne jak osobisty nadzór.

Żargon

Plik .zip
Plik zawierający inne spakowane pliki.

Plug-in
Pomocny program dodający do przeglądarki dodatkowe funkcje.

Przeglądarka
Program umożliwiający wyświetlanie stron z Internetu.

Rozdzielczość ekranu
Liczba punktów wyświetlanych na ekranie, np. 800 x 600. Im wyższa rozdzielczość, tym lepiej!

Strumienie
Technologia umożliwiająca natychmiastowe odtwarzanie muzyki i animacji z Internetu.

A! To boli!

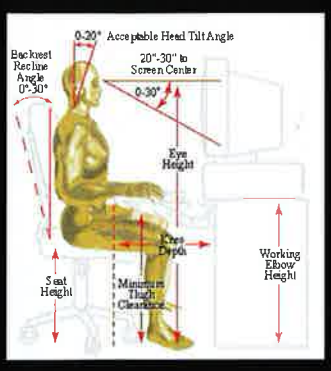
Zapobieganie komputerowym bólom

Strona o RSI
http://www.rsi-uk.org.uk/
Informacje i rady dotyczące choroby komputerowej RSI (Repetitive Strain Injury).

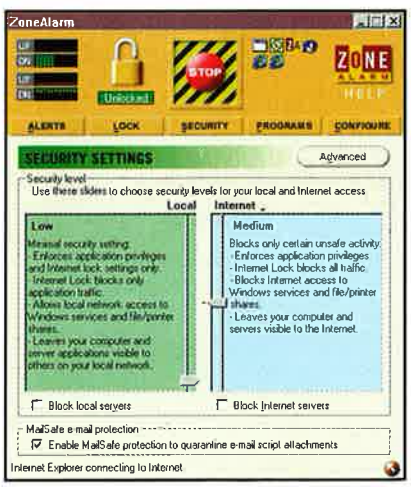
ErgoWeb
http://www.ergoweb.com
Wspaniałe źródło informacji o zagadnieniach dotyczących ergonomii.

Compaq Comfort Guide
http://www.compaq.com/comfortguide/contents.html
Zbiór praktycznych rad dotyczących bezpiecznego ustawienia komputera.

Strona o rozpoznawaniu mowy firmy About.com
http://it.about.com/compute/it/msubvoic.htm
Wyczerpujący zbiór odnośników i artykułów dotyczących sterowania komputerem przy użyciu głosu.



Workstation Configurator firmy 3M (http://www.3m-ergo.com/) pokazuje jak należy ustawić komputer, aby sobie nie zaszkodzić.



ZoneAlarm (http://www.zonelabs.com/) chroni komputer przed obrzydliwstwami z sieci, jak również może powstrzymać programy przed łączeniem się z siecią, gdy tego nie chcesz.

Dopakuj swoją przeglądarkę

Oto pięć plug-inów, które mogą sprawić, że Twoje życie on-line będzie jeszcze bardziej ekscytujące.

Flash
http://www.macromedia.com/software/flash/download
Standardowy format sieciowych animacji, który jest niezbędną częścią Twojego zbioru narzędzi internetowych.

QuickTime
http://www.apple.com/quicktime/
Doskonała technologia dźwięku i obrazu firmy Apple, wykorzystywana przez wiele znanych firm, znajduje się na dołączonym do numeru dysku CD!

Shockwave
http://www.shockwave.com/
Starszy brat Flash-a wykorzystywany jest do wszystkiego, począwszy od kreskówek, a skończywszy na grach.

Cosmo Player
http://www.cai.com/cosmo/
Jest to sposób na oglądanie obrazu trójwymiarowego przez Internet.

Comet Cursor
http://www.cometcursor.com/
Zamienia ponury wskaźnik myszy we wszystko, począwszy od gwiazdy aż po meduzę.

Flash to plug-in, który musisz mieć. Bez niego nie będziesz mógł przeglądać najnowszych stron WWW.

Kenjin to wyśmienity darmowy program, który analizuje stronę, na którą aktualnie patrzysz i podpowiada strony, które są z nią powiązane. Ściągnąć go można ze strony http://www.autonomy.com/.

2 Wiele stron WWW do wyświetlania animacji, grafiki, a nawet gier używa technologii Flash. Aby je jednak obejrzeć, trzeba ściągnąć darmowy plug-in ze strony http://www.macromedia.com/software/flash/download/.

3 Oprogramowanie Quick Time firmy Apple służy do odtwarzania dużych plików z animacjami: wideoklipy i filmy. Plug-in ten jest darmowy i ściągnąć go można ze strony http://www.apple.com/quicktime/.

4 RealAudio i RealVideo wykorzystują technologię strumieni do odtwarzania muzyki i animacji w momencie kliknięcia odpowiedniego łącza. Formaty te są bardzo popularne, a odtwarzacz RealPlayer ściągnąć można ze strony http://www.real.com/

5 Jeśli chcesz z sieci ściągać najnowsze utwory muzyczne, powinieneś zaopatrzyć się w odtwarzacz plików MP3. Jednym z najlepszych jest WinAmp (http://www.winamp.com/), do którego ściągać też można "skóry" zmieniające jego wygląd.

6 Odtwarzacz multimedialny (http://windows media.com/) odtwarzać może zarówno pliki MP3, jak i dźwięk oraz obraz z sieci.

7 Wiele plików w sieci Internet przechowywanych jest w formacie .zip, który umożliwia spakowanie wielu plików w jeden, łatwy do ściągnięcia. Aby go wykorzystać, użyj wspaniałego programu WinZip ze strony http://www.winzip.com/.

Fuj! Brzydka zielona twarz! Chyba odtwarzacz multimedialny firmy Microsoft trochę się zdenerwował, ale jest to świetny program do odtwarzania muzyki przez Internet.

8 Adobe Acrobat jest programem, który wyświetla przygotowane do druku strony w taki sposób, jak sobie tego życzy autor. Często wykorzystywany jest przy dokumentacji produktów. Darmowy plug-in ściągnąć możesz ze strony http://www.adobe.com/products/acrobat/.

9 Poczta e-mail to świetna sprawa, ale rozmowa na żywo to coś jeszcze lepszego. Dzięki darmowym programom takim jak ICQ (http://web.icq.com/) lub AOL (http://www.aol.com/aim/) będziesz mógł rozmawiać z przyjaciółmi przez sieć.

10 Shockwave (http://www.shockwave.com/) jest darmowym odtwarzaczem, którego użyć można do przechowywania swoich ulubionych kreskówek i gier - włączając w to specjalne kreskówki South Park i takie zabytki jak Missile Command.

Tańsza sieć

Dostęp do Internetu nigdy nie był tańszy. Dołączając do taniego dostawcy Internetu, możesz pozbyć się przerażających rachunków telefonicznych, ponieważ oferuje on szereg profili połączeń, których użyć możesz do obniżenia kosztów połączenia. Możesz również oszczędzić trochę pieniędzy, używając sprytnych programów, z których większość jest za darmo.

1 Jeśli korzystasz z Internetu głównie w czasie, w którym panuje w nim największy ruch, zapisz się do dostawcy, który nie mierzy czasu połączenia - dzięki temu oszczędzisz część pieniędzy.

2 Jeśli nie masz nieograniczonego dostępu do sieci Internet, zachowaj duże zadania na

Odtwarzacz QuickTime firmy Apple (http://www.apple.com/quicktime/) umożliwia oglądanie ściągniętych filmów.

czas, gdy w sieci będzie najmniejszy ruch. Nie ściągaj dużych programów przed godziną 20 w dni powszednie - to kosztuje fortunę.

3 Rób tyle, ile możesz, bez łączenia się. Nie pisz e-maili ani nie czytaj wiadomości, gdy jesteś połączony.

4 Strony możesz oglądać ponownie bez potrzeby łączenia się z Internetem - w Internet Explorerze kliknij menu Plik>Pracuj w trybie off-line i naciśnij przycisk Historia, a zobaczysz listę ostatnio odwiedzanych stron.

5 Programy takie jak WebWhacker (http://www.bluesquirrel.com/) mogą automatycznie łączyć się z siecią Internet i ściągać strony w czasie, kiedy śpisz. Następnie możesz je przeglądać do woli, nie łącząc się przy tym.

WinAmp (http://www.winamp.com) jest wyśmienitym odtwarzaczem plików MP3, który dostosować można dzięki "skórom", takim jak poniższa o nazwie SpyAmp.

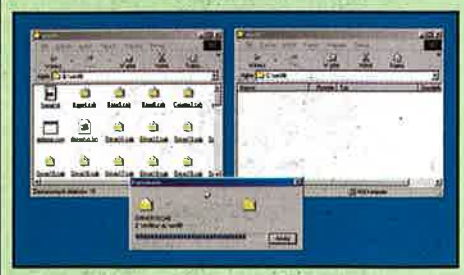
6 Podczas zakupów on-line, nie rozpędzaj się z podawaniem numeru karty kredytowej, zanim nie porównasz cen kilku konkurencyjnych serwisów. □

TRUDNE

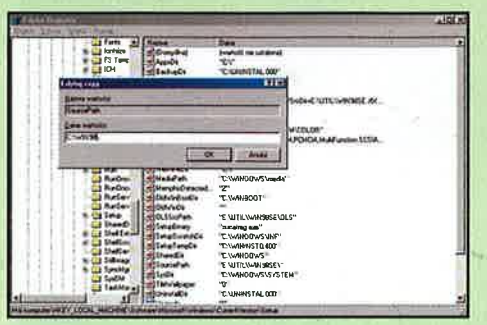
Natychmiastowy dostęp do Instalatora Windows

Pozwól płycie instalacyjnej Windows spoczywać w ciemnych czeluściach szuflady, kiedy ty będziesz miał szybki dostęp do plików CAB.

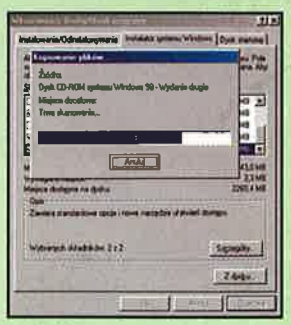
Wszyscy wiemy, że twardy dysk jest o wiele szybszy od czytnika CD. Mając to na uwadze, wyciąganie płytki instalacyjnej Windows z jej ulubionego gniazdka (ostatnie miejsce, w którym szukasz) za każdym razem, gdy chcesz zmienić konfigurację systemu, może być nader frustrujące. Nieważne, czy chcesz dodać nowy sprzęt czy zainstalować jakiś komponent z zakładki Instalator Windows w panelu Dodaj/Usuń Programy - wyławianie płytki nie jest rzeczą, na którą chciałbyś poświęcić całe popołudnie. Nie troskaj się - pokażemy, jak przepisać wszystkie dane potrzebne przez instalator Windows na twardy dysk. Później przekonasz się jak ustawić domyślny katalog instalatora w nowym folderze. Jeżeli dobrze to rozegrasz, nie będziesz już nigdy potrzebował płytki Windows (dopóki nie będziesz musiał przeinstalować całego systemu, oczywiście). A skoro już o tym mowa, na świeżo sformatowany dysk możesz skopiować te pliki używając polecenia EXTRACT przed instalacją Windows - nie tylko przyspieszy to całą operację, ale później nie będziesz już w ogóle potrzebował płytki.



1 Najpierw włóż płytkę Windows do czytnika. Jeżeli masz Win 98 CD, wybierz opcję Przeglądaj, kiedy zostaniesz o to zapytany. Znajdź folder "win95" lub "win98" i skopiuj go w całości w odpowiednie miejsce na twardym dysku - na przykład do głównego katalogu na dysku C. A teraz uruchom Regedit - kliknij na przycisk Start i wybierz Uruchom. Wpisz "regedit" i wciśnij [Enter].



2 Teraz odszukaj folder HKEY_LOCAL_ MACHINE -> SOFTWARE -> Microsoft -> Windows -> CurrentVersion -> Setup. Znajdź klucz o nazwie SourcePath, który powinien wskazywać na literę CD-ROM-u. Kliknij na niego prawym przyciskiem i wybierz Modyfikuj. Wpisz nową ścieżkę (C:\WIN95\ lub C:\WIN98\ jeżeli wybrałeś tak jak my) i kliknij OK.



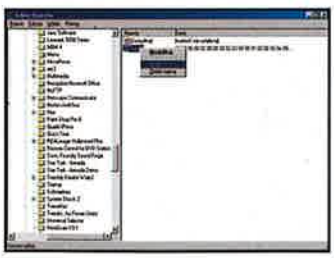
3 Wyjdź z programu Regedit i zrestartuj system. Sprawdź, czy ta sztuczka zadziałała w Dodaj/Usuń Programy. Przejdź do zakładki Instalator Windows i dodaj którykolwiek z komponentów (będziesz go mógł później usunąć). Kiedy klikniesz OK, Windows powinien samodzielnie znaleźć wszystkie dane na twardym dysku - bez proszenia o ten wredny krążek.

ŚREDNIE

Posortuj Start

Jaki jest sens posiadania menu Start, skoro jest na tyle głupie, że zapomina, jak powinno być posortowane?

Jedną z rzeczy, które gwarantuje problemy nerwowe, jest urocza zdolność Windows 98 do zaprzestania alfabetycznego sortowania wpisów w menu Start. Nawet jeżeli masz zainstalowane IE5 (IE5 daje możliwość kliknięcia prawym przyciskiem w dowolnym miejscu menu Start i wybranie Sortuj według nazw, co ręcznie przywraca poprawny stan rzeczy), nadal masz kłopot, chyba że przerobisz nieco Rejestr. Bez obaw, nie tylko pokażemy, w jaki sposób poradzić sobie z tym małym usprawnieniem Rejestru, ale wskażemy także miejsce, skąd można pobrać programik, który będzie to robił automatycznie.



1 Aby samodzielnie rozwiązać problem, otwórz Regedit i przejdź przez wszystkie te foldery, klikając znaczek "+" przy każdym z nich - HKEY_CURRENT_USER -> Software -> Microsoft -> Windows -> CurrentVersion -> Explorer -> MenuOrder -> Start Menu -> Programs -> Menu. Skasuj klucz o nazwie Order, klikając na nim prawym przyciskiem i wybierając Usuń. Wyjdź z Regedita i uruchom ponownie Windows.

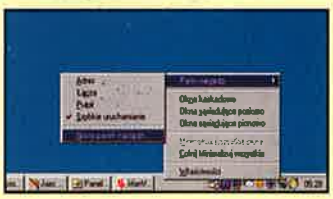
2 Niestety zabieg ten będzie musiał być powtarzany co pewien czas, kiedy Windows znowu postanowi narobić bałaganu w twoim menu Start. Łatwiejszą metodą jest odwiedzenie www.hyperq.com/dlqs.htm i ściągnięcie małego, lecz świetnego programu o nazwie Q-Sort 2000. To małe narzędzie może naprawiać sortowanie menu Start przy każdym uruchomieniu Windows.

ŁATWE

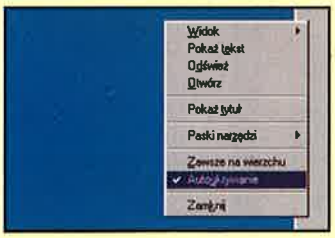
Tłuczenie paneli

Istnieją dwa sposoby na przyspieszenie dostępu do apletów Panelu sterowania. I wiecie co? - pokażemy oba.

Dostęp do elementów Panelu sterowania jest o wiele bardziej czasochłonny, niż powinien być. Są, co prawda, skróty do rozmaitych apletów (na przykład kliknięcie prawym przyciskiem na pulpit i wybranie Właściwości przeniesie nas do Właściwości ekranu), ale wcale nie ułatwia to tak bardzo dostępu. Zwykle trzeba kliknąć na przycisk Start, wybrać Ustawienia -> Panel Sterowania i czekać aż otworzy się cały folder, ale istnieją dwie metody dojścia na skróty do interesujących nas elementów. Jedynym pytaniem jest, którego z nich użyć.



1 Jeżeli masz Windows 98, możesz stworzyć osobny pasek narzędziowy z szybkim dostępem. Kliknij na pasku zadań i wybierz Paski narzędzi -> Nowy pasek narzędzi. Otwórz Mój komputer, klikając na znaczek "+", a następnie zaznacz Panel Sterowania i kliknij OK.



2 Kliknij i przeciągnij stworzony pasek na pulpit. Po prawym kliknięciu można wybrać opcję wyświetlania jedynie ikon, a także Autoukrywanie, które sprawi, że pasek będzie się pojawiał tylko wtedy, gdy skierujesz kursor nad prawą krawędź ekranu.

3 Kliknij prawym przyciskiem na Start i wybierz Eksploruj. Następnie utwórz nowy folder i nadaj mu dokładnie taką nazwę: PanelSterowania.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D} Będziesz teraz mógł bezpośrednio wchodzić do Panelu przez menu Start

Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

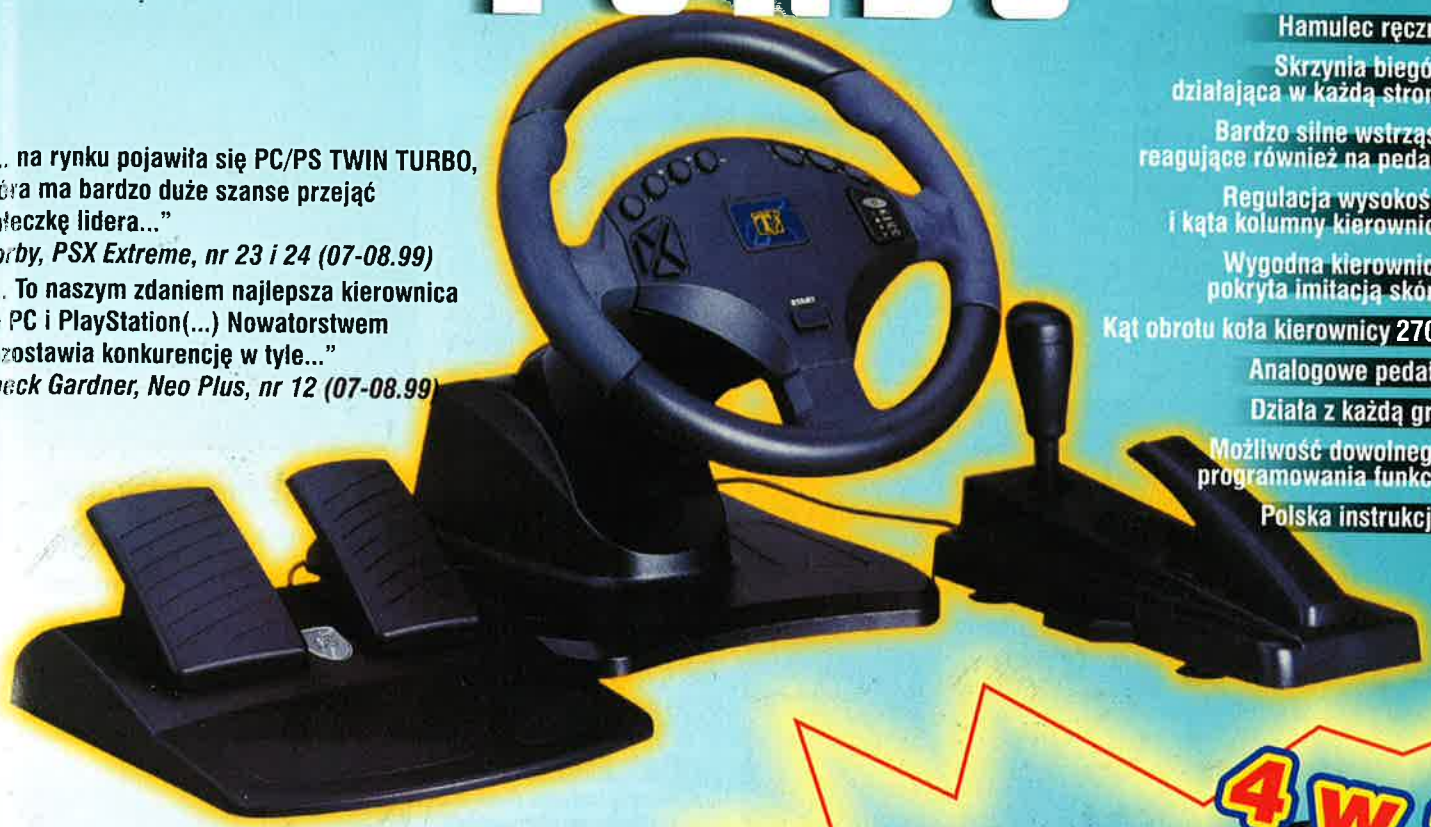
PC/PS TWIN TURBO

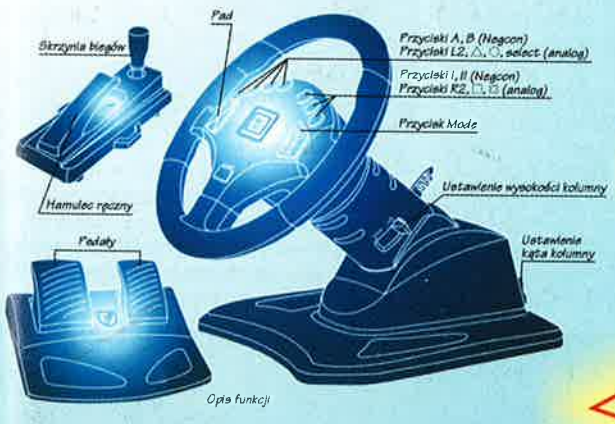
Nowość

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

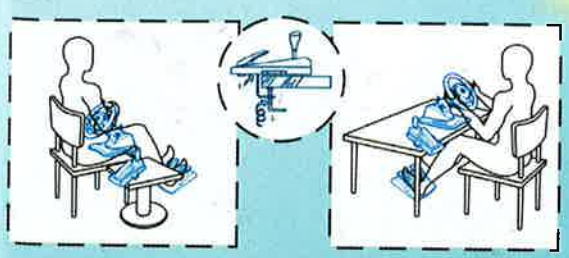
„... na rynku pojawiła się PC/PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PC i PlayStation(...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)





Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

4 w 1

UWAGA! REWELACJA!

Zaoszczędź!

Kierownica Twin Turbo Deluxe współpracująca z PC, PSX, PSX2, Nintendo64

Szukaj w dobrych sklepach!

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

Ti TECHNOLOGY INNOVATION

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Przebieranki z LiteStepem

Dodatkowe skóry i moduły do alternatywnej powłoki

W tym miesiącu przyjrzymy się programowi LiteStep nieco dokładniej. Zapraszamy was do wyskoczenia ze swojej starej skorupy i zagłębienia się w zupełnie nową.

W zeszłym miesiącu przedstawiliśmy tekst o tym, jak zmienić powłokę systemu, więc do dzisiaj powinniście już porządnie zaznajomić się z tajnikami zmiany domyślnego shella Windows, zwanego Eksplorator, na coś zdecydowanie zabawniejszego. Na rynku znajduje się bardzo wiele alternatywnych powłok, każda zaprojektowana jest tak, aby spełniać konkretne potrzeby różnych użytkowników. Jedną z nich jest LiteStep, która powstała z myślą o tym, żeby dać użytkownikom Windows kilka z udogodnień systemu Linux bez konieczności instalowania tego paskudztwa. W tym miesiącu spojrzymy dokładniej na funkcję programu LiteStep i sposób, w jaki można ją poszerzać za pomocą dodatkowych modułów. Jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś, polecamy zainstalowanie

Temat Python w całej swej krasie - tutaj we współpracy z programem WindowBlinds.

LiteStepa przed dalszym czytaniem. Najlepiej przeczytać artykuł z zeszłego miesiąca o podmianie powłoki lub zapoznać się z sieciowym podręcznikiem na stronach serwisu LiteStep2000. Na płycie dołączonej do tego numeru CD-Action znajdziecie wersję instalacyjną pakietu LiteStep. Najnowszą wersję można także ściągnąć z wielu serwisów w Sieci.

Porucznik Wharf

Głównymi komponentami programu LiteStep są: Virtual Windows Manager (VWM), Wharf, moduły plug-in i wyskakujące menu. Każdy z nich prześledzimy osobno, aby dokładnie dowiedzieć się, do czego służy. Na początek zajmijmy się Wharfem. Jest to podstawowe narzędzie, służące do komunikacji z interfejsem LiteStepa. W skrócie rzecz ujmując, jest to system menu, w którym umieszcza się programy i foldery. Całym pięknem LiteStepa jest to, że masz kompletną kontrolę nad Wharfem, dzięki czemu możesz dodawać i usuwać pozycje, zmieniać ich ikony, a nawet czynności, które są im przypisane.

Innym sposobem na dostanie się do programów jest skorzystanie z wyskakującego menu. Jest ono bardzo podobne do menu Start z Windows i zwykłe kliknięcie prawym przyciskiem myszy w dowolnym punkcie pulpitu wystarczy, aby powołać do życia ten element powłoki.

Virtual Windows Manager (VWM), czyli Wirtualny Menedżer Okien, jest doskonałym pomysłem, dzięki któremu otrzymujesz cztery pulpity w jednym. Dosyć trudno dokładnie wytłumaczyć zasadę jego działania, jednak używanie go to czysta przyjemność. VWM jest przedstawiany na belce Wharf jako cztery małe ekrany. Lewy górny odpowiada aktualnemu pulpitowi. Jeżeli otworzysz jakikolwiek program lub dokument, zobaczysz jego miniaturkę na tym ekraniku. Jeżeli przeciągniesz jakiekolwiek otwarte okno poza pulpit, zobaczysz, że pojawi się ono na jednym z czterech wirtualnych miniaturek na Wharfie. A jeśli klikniesz prawym przyciskiem na którąkolwiek z nich, przełączysz się na odpowiadający jej pulpit. Jest to bardzo wygodny sposób pracy, gdyż dzięki niemu możesz mieć otworzonych mnóstwo dokumentów i programów na różnych pulpitach. Ostatnią i najbardziej istotną częścią LiteStepa są moduły plug-in. Są to progra-

Wspomnienia

Zmiana powłoki

Omówiliśmy sposób zmieniania powłoki w zeszłym miesiącu. Jeżeli przegapiłeś ten tekst, to teraz będzie krótkie podsumowanie. Linijka Shell= w pliku system.ini określa, która powłoka jest ładowana przy starcie systemu. Jeżeli przeprowadzisz standardową instalację LiteStepa, zostaniesz zapytany, czy chcesz zmienić tę linię. Jeżeli wciśniesz Tak, to po ponownym uruchomieniu komputera, znajdziesz się w świecie LiteStep. Aby przywrócić stary wygląd Eksploratora, po prostu zmień wiersz Shell= w pliku system.ini z powrotem na Shell=explorer.exe i zrestartuj system. Najlepszym sposobem na edycję plików systemowych jest używanie programu sysedit, gdyż został on specjalnie do tego przeznaczony. Aby go uruchomić, po prostu wpisz Sysedit w okienku Uruchom z menu Start. Instalowanie i usuwanie LiteStepa w ten sposób jest właściwie całkiem prostą operacją, ale jeżeli popełnisz błąd przy edycji pliku, Windows nie wybaczy ci tego i może w ogóle odmówić uruchomienia się. Zajrzyj do przewodnika w serwisie LiteStep2000 lub do poprzedniego numeru CD-Action, żeby dowiedzieć się, co robić w takiej sytuacji.

Możesz mieć otworzonych mnóstwo dokumentów i programów na różnych pulpitach.

Temat Retna jest dostępny w serwisie litestep.net. To prawdziwe dzieło sztuki.

Krok po kroku

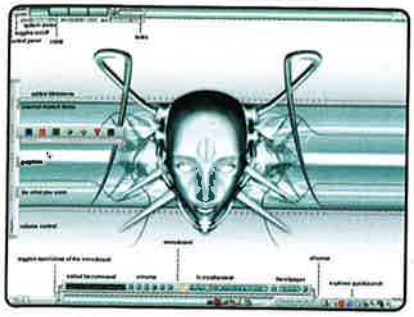
Instalowanie tematu w LiteStepie

1 **Pierwszym krokiem jest odwiedzenie serwisu** www.litestep.net **i odnalezienie jakiegoś ładnego tematu. Zdecydowaliśmy się na temat pythonSTEP tylko dlatego, że podobał nam się jego wygląd. Kliknij na pole z rozmiarem pliku obok słowa** Download, **aby rozpocząć ściąganie.**

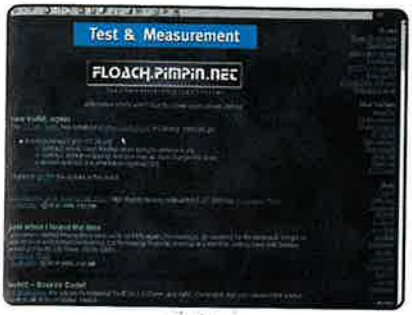
2 **Każdy temat instaluje się nieco inaczej. Oto co mówi na ten temat plik readme dołączony do pythonSTEP. Najpierw otwórz plik z pomocą *WinZipa* lub dowolnego innego narzędzia do rozpakowywania. Przekopiuj całą zawartość do nowego folderu o nazwie** C:\LiteStep\Themes\python.

3 **Teraz uruchom program** sysedit.exe **i zmień linię** `Shell=` **na** `Shell=C:\Litestep\Themes\python\Litestep.exe`. **Po wykonaniu tej operacji zapisz plik i uruchom ponownie system. Nie wszystkie tematy są instalowane w ten sposób, ale jest to jeden z dobrych przykładów.**

4 **Po ponownym uruchomieniu na ekran wyskoczyły trzy komunikaty o modułach, które nie zostały znalezione. A później pojawił się ten tragiczny widok. Pierwsze, co trzeba było zrobić, to zmiana tła, gdyż to najwyraźniej nie pasuje do tego tematu.**



Temat Ordain 1.1 (stworzony przez diziine z litestep.net) daje pulpitowi LiteStepa futurystyczny smaczek.



Jeżeli szukasz modułów plug-in do LiteStepa, Floach.pimpin.net jest doskonałym miejscem do odwiedzenia.

my stworzone przez inne osoby tak, aby mogły zintegrować się z interfejsem LiteStep. Jest całe mnóstwo dostępnych modułów - monitory systemowe, sygnalizatory przychodzącej poczty, monitory pogody, a nawet gry, które mogą być wyświetlane w małym okienku jako część Wharfa.

Przyprawmy tę zupkę

Po zainstalowaniu LiteStepa możesz być nieco rozczarowany tym, jak wygląda domyślny pulpit. Jeżeli przekopałeś się przez któryś z serwisów poświęconych tej powłoce, na pewno widziałeś mnóstwo zrzutów pulpitu LiteStep, które wyglądały dosłownie jak z innego świata. Tymczasem na twoim ekranie jest coś znacznie... normalniejszego. Istnieją dwa sposoby, na które można się zabrać za przerabianie wyglądu LiteStepa. Pierwszy z nich to samodzielne dostosowanie poszczególnych jego elementów. Oczywiście jest to ten trudniejszy sposób, ale dzięki temu daje o wiele większą satysfakcję. Łatwiejszą metodą jest ściągnięcie z sieci jednego z setek gotowych tematów.

Jeżeli jesteś nowicjuszem w tej materii, polecamy ściągnięcie gotowego tematu i pobawienie się jego elementami. Zawsze łatwiej zacząć, patrząc jak inni zrobili to wcześniej. Tak czy owak będziesz musiał nieco pozmieniać ustawienia tematu, aby dostosować go do swoich potrzeb. Cała zabawa z modyfikacją LiteStepa sprowadza się do edycji pliku o nazwie step.rc, który można znaleźć w folderze C:\LiteStep. Zbiór step.rc został podzielony na różne sekcje. Warto przeczytać instrukcję obsługi w pliku manual.htm, aby dowiedzieć się, co oznaczają poszczególne wpisy. Z grubsza rzecz biorąc, opcje w dziale Wharf określają rozmaite elementy wyglądu Wharfa, Popup kontrolują sposób zachowania się menu wyskakującego, natomiast Shortcut opisują skróty umieszczone na pulpicie. Bardzo odkrywcze spostrzeżenia, ale taka jest prawda. Plik step.rc jest zwykłym zbiorem tekstowym i może być edytowany przy użyciu tak prostych narzędzi jak Notatnik.

Zdecydowanie najlepszym sposobem na zgłębienie tajników LiteStepa jest ściągnięcie tematu. Problem tkwi w fakcie, że praktycznie każdy z nich dostarczany jest w innym formacie. Nie wprowadzono żadnego standardu działania tematów, jednak plik readme.txt dostarczony z każdym z nich powinien wyjaśniać szczegóły instalacji. Najlepszym podejściem do nowego tematu jest rozpakowanie go do tymczasowego folderu. Teraz przejdź do głównego katalogu LiteStepa i zmień nazwę pliku step.rc na step.bak. Przekopiuj zbiory step.rc i modules.ini dostarczone z tematem do C:\Litestep. W pakiecie, który ściągnąłeś, powinien znajdować się folder Themes. Po jego otwarciu powinien pojawić się jeszcze jeden folder o nazwie takiej, jak cały temat. Trzeba go w całości skopiować do C:\LiteStep\Themes.

Po restarcie LiteStepa nowy temat powinien być już zainstalowany. Jeżeli coś poszło źle, przywróć nazwę step.rc plikowi step.bak i jeszcze raz uruchom system. Niestety rzadko kiedy sprawa jest tak prosta. Jeżeli przeczytasz ramkę, w której przedstawiliśmy sposób postępowania z tematami LiteStep, przekonasz się, jak bardzo można skomplikować sobie życie.

Cała armia modułów

Jeszcze jednym sposobem na "przyczadowanie" LiteStepowi jest dodanie modułów plug-in. Są one pisane przez zewnętrznych autorów i w Sieci można znaleźć całe setki gotowych pakietów do ściągnięcia. Mogą one dodawać całe mnóstwo pożytecznych narzędzi do instalacji LiteStepa. To właśnie one są jednym z głównych powodów popularności tej powłoki. Możesz zdecydować, których modułów chcesz używać, a których nie, edytując plik step.rc. Dobrym miejscem, od którego można rozpocząć poszukiwania modułów, jest serwis Floach.pimpin.net (http://floach.pimpin.net/). Otwórz główną stronę i kliknij na odnośnik Modules po prawej stronie ekranu. Teraz przejrzyj całą listę, aż znajdziesz moduł, który cię interesuje. Ściągnij plik ZIP na twardy dysk, a następnie rozpakuj go. Podobnie jak w przypadku tematów, większość modułów jest dostarczana wraz z plikiem tekstowym objaśniającym instalację. Warto się z nim zapoznać, gdyż sposób uruchamiania modułów może się zmieniać. Jednak typowym sposobem na zainstalowanie jest rozpakowanie archiwum do folderu C:\LiteStep\Modules\ i dodanie linii uruchamiającej dany moduł na końcu pliku step.rc. Po zmianie pliku step.rc wystarczy już kliknąć przycisk Recycle na Wharfie. Ta operacja powoduje powtórne przetworzenie informacji zawartych w zbiorze konfiguracyjnym. Jeżeli zrobiłeś wszystko dobrze, moduł będzie gotowy do użycia. □

Oprac. Łukasz Nowak

Masz dużo wolnego czasu? Zmiana pulpitu na coś takiego powinna rozwiązać ten problem.

Ważne porady

Zabezpieczanie LiteStepa

Ponieważ niektóre z tematów i modułów, które ściągniesz, będą czasami niestabilne, sprawy mogą się nieco zagmatwać. Warto mieć zapasową kopię LiteStepa, gdy sytuacja stanie się niebezpieczna. Aby stworzyć kopię, otwórz Eksplorator Windows i załóż nowy folder o nazwie - powiedzmy - LiteKopia w głównym katalogu dysku C. Skopiuj do niego całą zawartość folderu C:\LiteStep. Teraz, gdy zainstalujesz coś, co zamiesza w LiteStepie, otwórz Eksplorator i zmień nazwę C:\LiteStep na coś w stylu C:\LiteZły, a następnie przywróć folder C:\LiteKopia do pierwotnej nazwy C:\LiteStep. Wciśnij przycisk Recycle i będziesz miał starego LiteStepa w mgnieniu oka razem ze wszystkim, co powinno działać.

Odnośniki

LiteStep w Sieci

Ponieważ używanie i kopiowanie tego programu jest całkowicie darmowe, uformowała się grupa prężnych i zdolnych miłośników powłoki LiteStep. Jeżeli chciałbyś przyłączyć się do środowiska osób rozczarowanych standardowym wyglądem Windows, warto spojrzeć na poniższe serwisy.

LiteStep2000

www.dtop.org/hosted/litestep2000/html/home.shtml

Prawdopodobnie jedyna brytyjska strona poświęcona LiteStepowi. LiteStep2000 omawia wszystkie rzeczy, które powinieneś wiedzieć o tej powłoce, poczynając od instalacji i aktualizacji, a kończąc na dostarczeniu najnowszej wersji i całej masy dodatkowych modułów.

LiteStep.Net

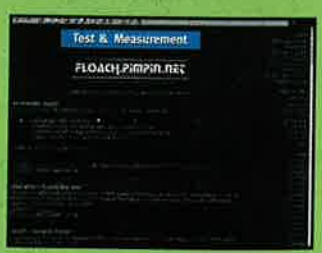
www.litestep.net

LiteStep.net jest oficjalną stroną twórców LiteStepa. Znajdziesz tam całe mnóstwo tematów i modułów, a także najnowsze wieści o powłoce. Ze względu na ścisłe powiązanie tego serwisu z twórcami nowe rzeczy pojawiają się tam najwcześniej.

LSWeekly

www.xsweekly.com/index.html

Nowości, plotki i spekulacje dotyczące twojej ulubionej powłoki i systemu operacyjnego zapakowane w oszczędną formę zwykłego listu e-mail i dostarczone wprost na twoje biurko. Co tydzień!



Floach.pimpin.net

Floach.pimpin.net

Jak mogliśmy zapomnieć o Floach? Jest to jedna z oryginalnych i najlepszych stron poświęconych programowi LiteStep. Odwiedzaj ją często, a zawsze będziesz miał najświeższe informacje o różnych alternatywnych powłokach.

5 Readme.txt **mówi, że właściwe tło zostało spakowane jako plik JPEG w katalogu** C:\litestep\themes\python\walls. **Rozpakuj go i zmień na format BMP, a następnie ustaw nowe tło za pomocą Panelu sterowania. Teraz wystarczy już tylko poprawić plik** step.rc.

6 **Readme.txt mówi, że właściwe tło zostało spakowane jako plik JPEG w katalogu** C:\litestep\themes\python\walls. **Rozpakuj go i zmień na format BMP, a następnie ustaw nowe tło za pomocą Panelu sterowania. Teraz wystarczy już tylko poprawić plik** step.rc.

Szybciej!

Przyspieszanie systemu Windows

Istnieje wiele sposobów przyspieszenia systemu Windows, ale żaden z nich nie jest tak efektywny jak procedury omówione poniżej. CD-Action zaserwuje twojemu komputerowi sporego kopniaka.

Jeśli chcesz, aby komputer posiadał wiele profili użytkownika, spodziewaj się spadku wydajności, chyba że współużytkowanych będzie tyle elementów, ile to tylko możliwe.

Jedną z najbardziej frustrujących rzeczy w systemie Windows jest to, że został on tak skonfigurowany, aby chodził jak żółw. Ponieważ liczba konfiguracji sprzętowych jest ogromna, Windows wielokrotnie zmuszony jest do tego, żeby iść z wydajnością na kompromis, pozostawiając średnio zaawansowanego użytkownika dryfującego w morzu powolnych kliknięć myszą i prawie ciągłego dostępu do dysku. Zanim jednak sięgniesz po książeczkę czekową, poświęć trochę czasu i przeczytaj ten artykuł. Nie zamierzamy odkrywać każdego triku, który przyspieszy system, ale powiemy o trzech głównych strefach, w których występują zatory. Gwarantujemy, że efekty będą zauważalne. Zacznij więc przyspieszać swój powolny system.

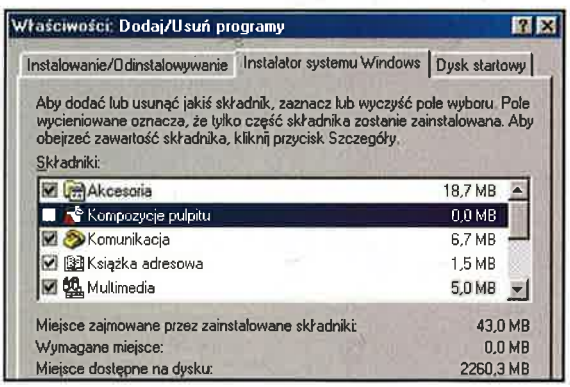
Zapchanie systemu Windows może zmniejszyć wydajność. Wszystko wrzucane jest do folderu Windows.

Rozbierz go

Pokazywaliśmy już wcześniej, jak odświeżyć system, wyjaśnialiśmy, jak zapchanie Windows może zmniejszyć wydajność. Wszystko spowodowane jest przez folder Windows. System wykonując codzienne zadania ciągle skanuje ten folder, a zatem działa tym wolniej, im folder ten jest większy. Aby się przekonać, że nie oszukujemy, kliknij prawym przyciskiem myszy na folderze Windows i wybierz Właściwości. Gdy pierwszy raz instalowałeś na swoim komputerze Windows 98, folder ten miał około 200 MB i jesteśmy pewni, że teraz jest on znacznie większy, szczególnie jeśli jest to instalacja pełna. Nie panikuj jednak, bo po wykonaniu drobnych porządków odkryjesz, że znów możesz się delektować wysoką wydajnością, która tylko czeka, żeby wrócić, gdy tylko wykonasz kilka prostych sztuczek.

Windows na diecie

W folderze Windows znajduje się duża liczba plików i folderów, które w ogóle nie muszą tam być. Zacznijmy od pulpitu. Wszystko, co na nim widnieje, jest przechowywane w folderze Windows bez potrzeby parzenia filiżanki kawy, a Windows, wolny od niechcianych aplikacji zabierających zasoby, będzie działać jeszcze szybciej.



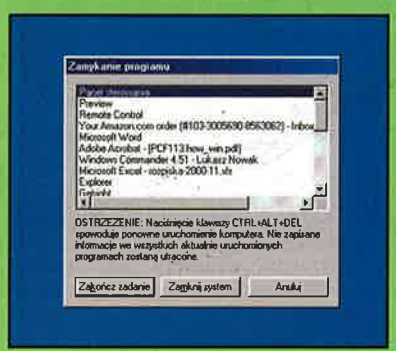
Dzięki karcie Instalator systemu Windows możesz usunąć te nieużywane składniki Windows, które spowalniały folder Windows. Bądź bezwzględny!

Ważne porady

Przyspieszanie uruchomienia

Jednym z wąskich gardeł w systemie Windows jest zwiększający się za każdym razem czas potrzebny na jego uruchomienie. Nie wmawiaj sobie, że skoro kiedyś uruchamiał się w niespełna minutę, to w przyszłości znów tak będzie. Problem polega na tym, że każdy program pragnie, aby jakaś jego część uruchomiona została razem z systemem, niezależnie od tego, czy używasz tego programu często czy raz do roku. Programy te marnują ponadto cenne zasoby działającego systemu. Wystarczy, że naciśniesz [Ctrl]+[Alt]+[Delete], a zobaczysz, jak dużo śmieci uruchomionych jest w tle podczas zwykłej pracy w systemie.

Zamiast jednak rozpaczać nad złym stanem rzeczy, sięgnij po program Startup Manager. Ten mały programik umożliwia usuwanie lub blokowanie programów próbujących uruchomić się podczas startu. Jeśli w wyniku tego system przestaje działać, uruchom go ponownie w trybie awaryjnym i odblokuj nietolerancyjnego maniaka (lub odinstaluj macierzystą aplikację w ramach zemsty). Będziesz mógł zaladować Windows bez potrzeby parzenia filiżanki kawy, a Windows, wolny od niechcianych aplikacji zabierających zasoby, będzie działać jeszcze szybciej.

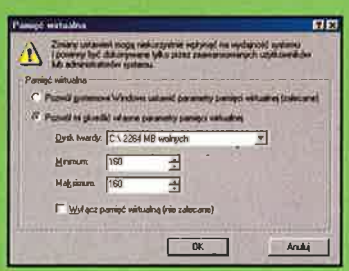


Tylko jeden z tych programów znajduje się w folderze Autostart. Reszta ukryta jest w plikach systemowych.

Dla zawodowców

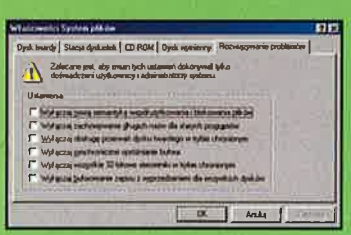
Podkręcanie pamięci

1 Upewnij się, że rozmiar pliku wymiany jest stały, i otwórz Właściwości systemu, a następnie przejdź na kartę Wydajność. Kliknij przycisk Pamięć wirtualna, po czym zaznacz opcję "Pozwól mi określić własne parametry pamięci wirtualnej" i z listy Dysk twardy wybierz najszybszy twardy dysk.

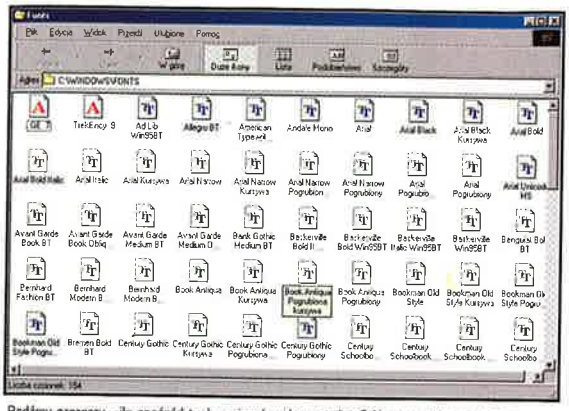


2 Jeśli masz 64 MB pamięci RAM lub mniej, pomnóż ilość pamięci przez 2,5 i umieść wynik w polach Minimum i Maksimum. Jeśli zaś ilość twojej pamięci RAM to 128 MB lub więcej, pomnóż ją przez 1,5 i wpisz wynik w oba pola. Kliknij OK i zrestartuj system, jeśli trzeba.

3 Windows powinien użyć wolnej pamięci fizycznej tak szybko, jak to tylko będzie możliwe. Zainstaluj i uruchom program Cacheman, wybierz z menu Settings profil, który najlepiej odpowiada twojemu systemowi, i zrestartuj system, jeśli trzeba.



4 Sprawdź, czy dysk pracuje na najwyższych obrotach. Wybierz Właściwości systemu->Wydajność i kliknij przycisk System plików. Przejdź na kartę Rozwiązywanie problemów; jeśli któraś z opcji jest zaznaczona, odznacz ją, a następnie kliknij OK, aby zobaczyć, czy coś się stanie.



Bądźmy szczerzy - ile spośród tych czcionek wykorzystujesz? Na początek możesz usunąć czcionki ze zwierzętami i ornamenty tekstowe.

W folderze Windows znajduje się duża liczba plików i folderów, które w ogóle nie muszą tam być.

dows. Mając to na względzie, dobrze jest przenieść ten folder 500 Mb do głównego katalogu dysku C - zawsze będziesz mógł utworzyć na pulpicie skrót umożliwiający łatwy dostęp, a zmniejszy to trochę rozmiar tego folderu. Po drugie, czy naprawdę potrzebujesz mieć kilka profili użytkowników na komputerze? Windows przechowuje wszystkie ustawienia użytkownika - indywidualne menu Start, Moje dokumenty i nie wiadomo, co jeszcze - w folde-

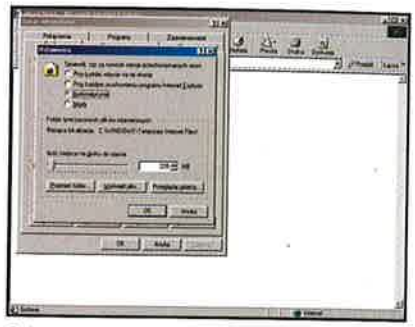
Rozmiar tego folderu Windows oznacza, że komputer czołga się jak żółw na środkach uspokajających.

rze Windows. Zmniejsz więc liczbę użytkowników do minimum lub pomyśl o alternatywnym sposobie przechowywania indywidualnych konfiguracji komputera. A jeśli nie, upewnij się, że użytkownicy współużytkują tak dużo zasobów, jak to tylko możliwe. Po trzecie, przenieś internetowy cache. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Internet Explorer na pulpicie i wybierz Właściwości. Przejdź na kartę Ogólne i kliknij przycisk Ustawienia w sekcji Tymczasowe pliki internetowe. Gdy pojawi się okno dialogowe Ustawienia, kliknij przycisk Przenieś folder i wybierz inne położenie folderu (może katalog główny jednego z twoich dysków twardych?). Po rozpoczęciu procesu można zacząć gotować trzydaniowy posiłek, bo może to trwać przez długie godziny, ale efekty przesunięcia 400 Mb danych są tego warte.

Zaciskamy pasa

Wyrzuciłeś już sporo tłuszczu z folderu Windows i prawdopodobnie już możesz odczuć wzrost wydajności, ale nie poprzestawaj na tym. Istnieje w tym folderze mnóstwo innych stref, które możesz wyczyścić, aby uzyskać jeszcze większą wydajność.

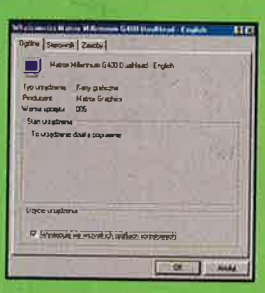
Pierwsza z nich to folder Czcionki. Ilu czcionek tak naprawdę potrzebujesz? Przenieś te, których nie używasz, do innego folderu w katalogu głównym lub użyj oprogramowania do zarządzania czcionkami, takiego jak Font Xplorer Lite. Teraz jesteś już gotowy, aby przejść na kartę Instalator systemu Windows okna Dodaj/usuń programy. Bądź bezwzględny i usuń niepotrzebne składniki Windows, odznaczając pole wyboru znajdujące się obok nich. Jest tam około 136 Mb programów, bez których w większości możesz się obejść. Jeśli masz swój ulubiony wygaszacz ekranu, którego używasz przez cały czas, usuń resztę z nich w tym oknie (lub na karcie Instaluj/Odinstaluj, jeśli nie są to wygaszacze systemowe). Na zakończenie czas na usunięcie z folderu Windows przestarzałych plików, pozostawionych przez inne programy, odinstalowywane z komputera. Zainstaluj i uruchom program Clean System Directory (patrz ramka "Najlepsze programy przyspieszające"), a następnie upewnij się, że żaden inny program nie jest uruchomiony. W tym celu wciśnij [Ctrl]+[Alt]+[Delete] i zakończ wszystkie zadania poza Explorerem. Program ten przeniesie wszystkie nieużywane pliki z folderu Windows do innego (na wszelki wypadek). Teraz nadszedł czas na uruchomienie programu czyszczącego Rejestr systemu - spróbuj programu RegCleaner firmy Microsoft, jeśli do niczego innego nie masz dostępu. To już prawie koniec.



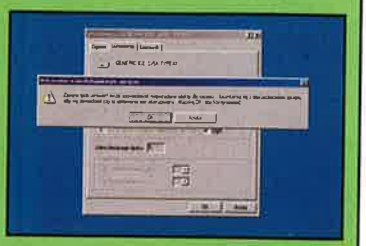
Szukasz natychmiastowego wzrostu prędkości? Po prostu zmień położenie cache'a swojej przeglądarki. To proste.

Zrestartuj system Windows, a natychmiast zobaczysz, że szybciej działa - koniec z losowymi przestojami, okna odświeżają się szybciej, myszka nie chwieje się biegając po ekranie, ogólne wrażenie jest o wiele lepsze. Teraz musisz jedynie wykonać kroki podane w ramce po lewej i przekonać się, że Windows jest żwawy od początku do końca. □

Opracował Krzysztof Kruszyński



5 Jeśli po odznaczeniu jakiejś opcji na karcie Rozwiązywanie problemów napotkałeś problemy, oznacza to, że występuje jakiś konflikt urządzeń lub podobny problem. Przejdź do Menedżera urządzeń; zlokalizuj i napraw problem - użyj pomocy systemu Windows, jeśli trzeba.



6 Jeśli napęd to obsługuje, odblokuj DMA. W tym momencie przy niektórych funkcjach dysku twardego ominięty zostanie procesor i pamięć. Wybierz Właściwości systemu->Menedżer urządzeń. Otwórz Stacje dysków i kliknij dwukrotnie swój dysk twardy. Przejdź na kartę Ustawienia i zaznacz opcję DMA. Kliknij OK.

Aplikacje

Najlepszy programy przyspieszające

Mamy to na CD

Clean System Directory

Freeware
www.ozemail.com.au/~kevsol/sware.html

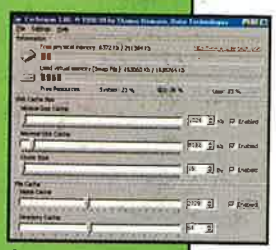
Program Clean System Directory skanuje folder Windows w poszukiwaniu niepotrzebnych plików DLL, a następnie przenosi je, abyś mógł w razie czego je przywrócić. Zdziwisz się, jak dużo miejsca ten program może zwolnić.

Zanim uruchomisz sprawdzanie plików systemowych, upewnij się, że zamknąłeś wszystkie działające programy. W przeciwnym razie operacja ta się nie powiedzie.

Cacheman

Postcardware
www.outertech.com

Cacheman nie tylko przyspiesza sposób obsługi pamięci w Windows, ale robi to nie zmuszając cię do niczego poza wyborem odpowiedniego określenia dla swego komputera - od opcji Power User aż do Low Memory System poprzez opcję Automatic dla całkowicie początkujących.

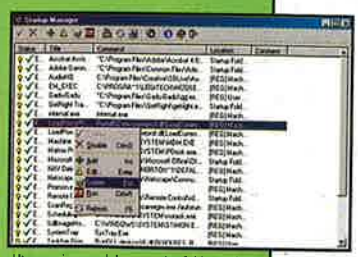


Cacheman działa w połączeniu z istniejącymi ustawieniami pliku wymiany. Zanim uruchomisz ten program, musisz skonfigurować plik wymiany.

Startup Manager

Freeware
www.delphifreestuff.com

Skraca czas ładowania systemu przez blokowanie automatycznie uruchamiających się programów, których nie używasz lub nie potrzebujesz. Zaskoczy cię, ile ten mały programik może zdziałać.



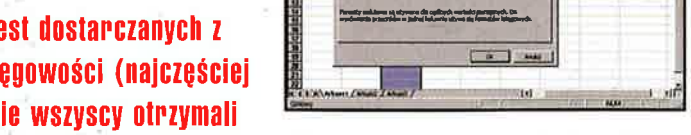
Utrzymuj porządek w swoim folderze Autostart i usuwaj wszystkie śmieci, takie jak te. Ale one są bezczelne!

Księgowość w Excelu

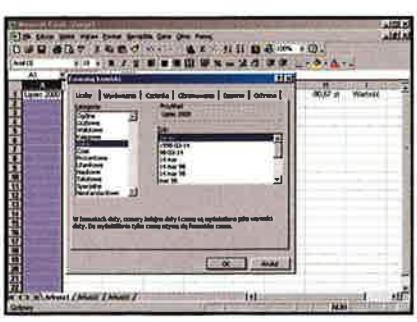
Jak to zrobić?

Licz wszystkie swoje grosiki, a będziesz mógł przejść na wcześniejszą emeryturę. Będziesz miał wtedy jeszcze więcej czasu dla swojego kochanego komputera.

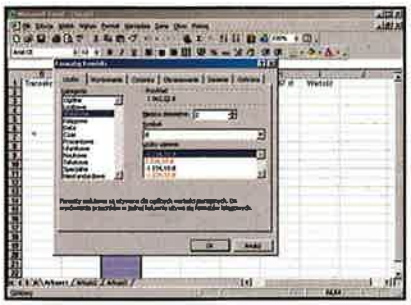
Wiele nowych komputerów jest dostarczanych z programami do domowej księgowości (najczęściej Microsoft Money). Jednak nie wszyscy otrzymali taki pakiet, a zapewne dla większości z nas jest on zbyt skomplikowany i naładowany funkcjami, których nigdy nie użyjemy. Jeżeli jednak chcesz śledzić stan swoich finansów, nie potrzebujesz nic więcej niż prosty pakiet biurowy, na przykład Microsoft Works. A jeśli kupiłeś Microsoft Office, możesz równie dobrze użyć programu Excel. Oto jak się do tego zabrać...



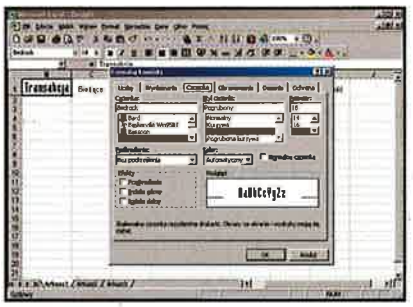
1 Tak wyglądają skromne początki arkusza kalkulacyjnego. Wzdłuż pierwszego rzędu ustawiliśmy nagłówki kolumn (od lewej do prawej) odpowiadające dacie i treści transakcji oraz kolumny dla każdego z rachunków bankowych i kart płatniczych (każdy rachunek ma drugą kolumnę przechowującą stan konta).



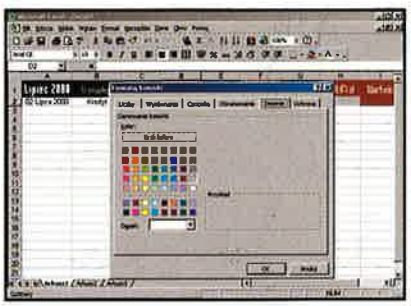
2 Ponieważ wpisywać będziemy zarówno daty, jak i kwoty, musimy sformatować konkretne kolumny w odpowiedni sposób. Aby zaznaczyć kolumnę, wystarczy kliknąć na znajdującej się nad nią literze. Z menu Formatuj komórki wybierz Liczby, a następnie zaznacz odpowiadający Ci format daty.



3 Dla kolumn, w których będziemy wpisywać wartość transakcji i stan konta, trzeba wybrać jeden z wielu formatów walutowych. Możesz zdecydować, ile miejsc po przecinku chcesz oglądać, a liczby ujemne (ojej) mogą być wyświetlane na czerwono. Works 2000 obsługuje nawet symbol waluty Euro!



4 Możesz sformatować nagłówki kolumn przy użyciu różnych czcionek i stylów, co poprawi czytelność i pozwoli na szybki wybór odpowiedniej kolumny. Można tego dokonać za pomocą wyskakującego menu albo wybierając opcje Czcionka z menu Formatuj komórki.



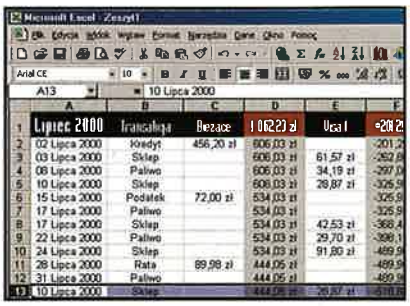
5 Będziemy potrzebować czegoś, co rozjaśni nasz arkusz i sprawi, że będzie on bardziej czytelny. Jedną z najlepszych metod jest cieniowanie. Zaznacz komórki, którym chcesz nadać kolor, a następnie z menu Format wybierz Cieniowanie. Jeżeli chcesz użyć ciemnych kolorów, warto zmienić barwę tekstu na białą.

B	C	D
Transakcja	Bieżące	1 062,23 zł
Kredyt	456,20 zł	=D1-C2

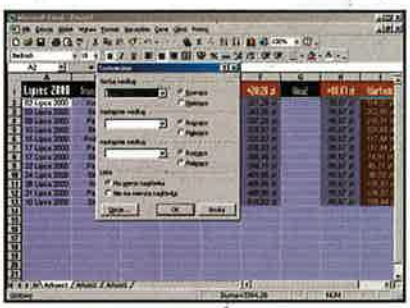
6 Nasz arkusz działa w bardzo sprytny sposób. W kolumnie "stan konta" wstawimy formułę, która będzie odejmowała wartość transakcji od liczby w polu powyższym (czyli poprzedni stan). Będzie to działać, nawet jeżeli posortujemy nasze transakcje chronologicznie.

=	=D2+F2+H2	
G	H	I
Usa2	-90,67 zł	Wartość
	-90,67 zł	314,07 zł

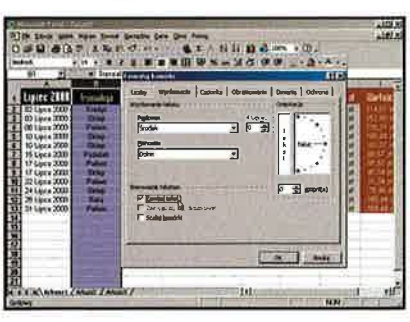
7 Dodajemy ten sposób obliczania stanu do każdego z rachunków. Czy widzisz teraz, jak działa ten arkusz? Kiedy wprowadzasz transakcję, po prostu wpisujesz jej wartość w odpowiednią komórkę. Na końcu każdego rzędu dodamy komórkę Wartość, która doda stany wszystkich kont w danej linijce.



8 I tak naprawdę to wszystko, co trzeba zrobić. Teraz już wystarczy wprowadzać transakcje. Ale czy trzeba przecież dodawać cieniowanie, formatowanie i formuły do każdego rzędu? Nie. Wystarczy, że skopiujesz ostatni rząd, a następnie wkleisz poniżej i zmienisz tylko wartości.

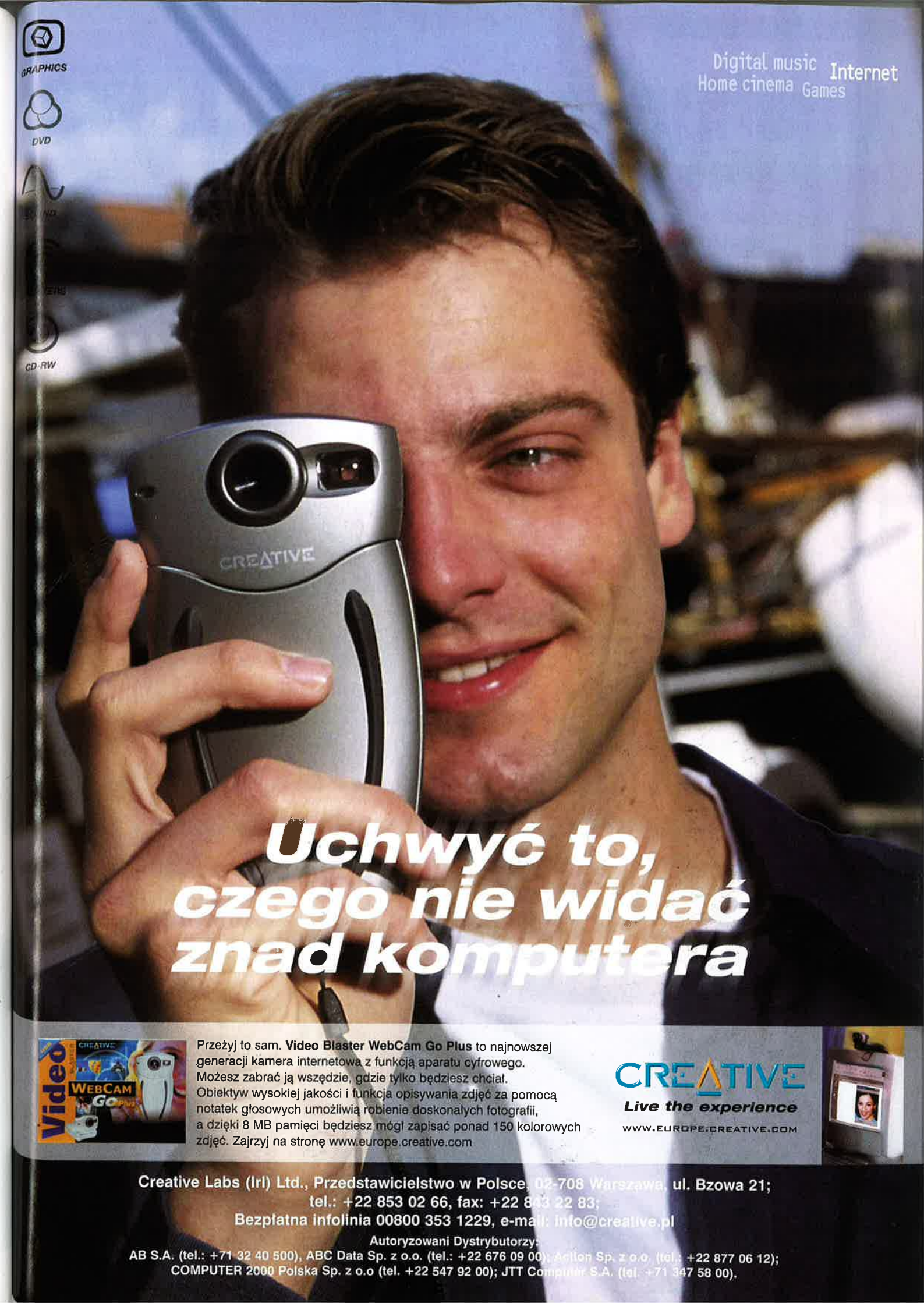


9 Większość z nas nie jest na tyle zorganizowana, aby wprowadzać transakcje w kolejności chronologicznej. Nie stanowi to jednak problemu, ponieważ wystarczy zaznaczyć cały arkusz, wybrać Sortuj z menu Narzędzia (w Excelu - Dane), a następnie posortować względem kolumny A (data).



10 Została nam już tylko jedna, mała operacja do wykonania. Nasza kolumna "Transakcja" jest zbyt wąska, żeby cokolwiek tam wpisać. Można temu zaradzić, wybierając Wyrównanie w oknie Formatuj komórki i zaznaczając opcję Zawijaj tekst. Można teraz pisać do woli!

Oprac. Łukasz Nowak



Przeżyj to sam. **Video Blaster WebCam Go Plus** to najnowszej generacji kamera internetowa z funkcją aparatu cyfrowego. Możesz zabrać ją wszędzie, gdzie tylko będziesz chciał. Obiektyw wysokiej jakości i funkcja opisywania zdjęć za pomocą notatek głosowych umożliwią robienie doskonałych fotografii, a dzięki 8 MB pamięci będziesz mógł zapisać ponad 150 kolorowych zdjęć. Zajrzyj na stronę www.europe.creative.com

CREATIVE
Live the experience
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83;
Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

Drukarki atramentowe

Wiesz, jak to działa?

Pracują dla nas ciężko i łatwo uznać ich istnienie za coś oczywistego. Ale czy, tak naprawdę, znamy zasadę ich działania?

Możesz zapomnieć o biurze, w którym nie używa się papieru - to fikcja. Jeśli naprawdę chcesz przedstawić swoją wirtualną pracę, wysłać list do swojej cioci Fredy, czy zrobić dla bezmózgiego bratanka Billego kalendarz z Pokemonem, będziesz potrzebował drukarki. Drukarki laserowe, igłowe, termiczne... widziałeś je wszystkie w cenniku komputerowym, ale jak na razie najpopularniejszym typem jest skromna drukarka atramentowa. Czasami występuje pod nazwą desk-jet, bubble-jet, colour-jet lub innym złożeniem tego typu - w zależności od producenta. Być może masz taką w swoim nowym zestawie komputerowym lub widujesz ją w kącie biurka bibliotekarki.

Kluczowym elementem procesu jest czas potrzebny na wydruk.

Firma Epson tworzy szeroką gamę drukarek, które drukują z jakością fotograficzną, używając przy tym własnej, zastrzeżonej technologii. Są one jednak dosyć drogie.

Drukarki atramentowe działają w ten sposób, że szybko podgrzewają krople atramentu, dopóki jego objętość się nie rozszerzy, co spowoduje wystrzelenie kropli na papier. Gigant technologiczny - firma Canon - twierdzi, że wynalazła tę technikę w 1977 roku. Podobnie jak wszystkie historie o wynalazkach miało się to stać całkiem przez przypadek, gdy pracujący do późna wynalazca niezdarnie trącił kolbą lutownicy wypełnioną farbą strzykawkę. Atrament wystrzelił, a firma Canon stworzyła szereg drukarek atramentowych bubble-jet opierających się na tej zasadzie.

Być może jest to bajka, ale faktem jest to, że pod koniec lat 80 większość firm produkujących sprzęt komputerowy nadawała taki czy inny wygląd urządzeniom wyjściowym przy użyciu barwnika wystrzeliwanego pod działaniem ciepła. Firma Epson, na przykład, rozpoczęła pracę nad piezoelektryczną metodą nanoszenia na papier kropel atramentu. Brzmi to ciekawie, ale jak to działa?

Zasadnicze pytania

Atrament czy laser?

Drukarki atramentowe są ładniejsze i szybsze niż starożytne drukarki igłowe, poza tym są w stanie wydrukować kolorowe zdjęcia wysokiej rozdzielczości - co do tego nie ma wątpliwości. Ale co z drukarkami laserowymi? Jakie plusy i minusy w porównaniu z nimi mają drukarki atramentowe?

• Drukarka atramentowa jest znacznie tańsza niż laserowa i w każdym sklepie komputerowym znaleźć można jakąś dla siebie.

• Jakość wydruku w większości codziennych zastosowań jest porównywalna z profesjonalnym laserowym wydrukiem.

• W przeciwieństwie do tonerów, pojemniki z atramentem są tańsze i teraz można je wymieniać bez potrzeby wymiany głowicy. Ale...

• Pojemniki z tuszem szybciej się kończą. Wydasz więcej pieniędzy na częstsze wymiany (toner drukarki laserowej starcza na dłużej).

• Atramenty drukarek atramentowych są wciąż rozpuszczalne w wodzie i łatwo jest je rozmazać. Wydruk laserowy jest praktycznie nie do rozmazania.

• Przy obrazkach wysokiej rozdzielczości, takich jak duże zdjęcia, drukarki laserowe wciąż uzyskują lepszą jakość.

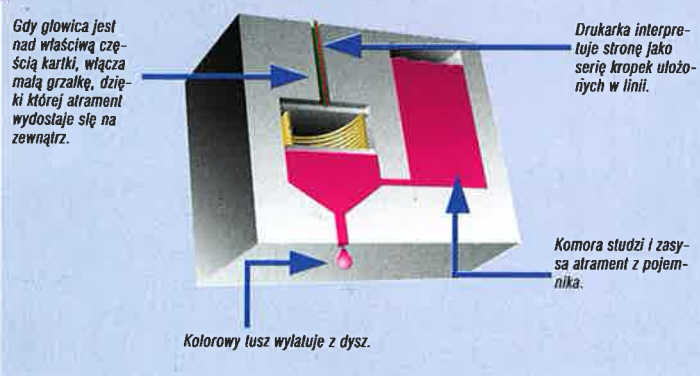
Firma Lexmark specjalizuje się w produkcji tanich drukarek, ale czy są one szybkie? Czy jakość wydruku jest wysoka? Chyba nie.

Kropla w morzu

Drukarka atramentowa wykonuje takie prace drukarskie, jak: dokument wysyłany jest z komputera do urządzenia, które interpretuje go jako serię cienkich linii ułożonych od wierzchołka strony do jej końca. Zespół silników przesuwa głowicę (zawierającą pojemniki z atramentem) w lewo i prawo po całej szerokości kartki, wzdłuż wymyślonych linii. Inne silniczki przesuwają papier do przodu tak, aby przesunąć każdą linię na poziom głowicy. W miarę jak głowica porusza się wzdłuż każdej linii, urządzenie szturcha pojemnik z rozgrzanym atramentem w miejscu, w którym wykryje, że trzeba zrobić plamkę. Ciepło powoduje wypuszczenie krótkotrwałej kolorowej strugi z dysz pojemnika.

W ten sposób za każdym razem drukowany jest cienki pasek dokumentu, aż w końcu kompletny dokument zostanie wysunięty na Twoje biurko. Kluczowym elementem całego procesu jest jego czas. Nie chcesz przecież czekać cały dzień na wydrukowanie arkusza z obliczeniami! Dlatego producenci starają się, aby dysze wystrzeliwały i przesuwały się tak szybko, jak to tylko możliwe. Na początku głowice drukujące drukarek atramentowych były małe i uzyskanie jakiejkolwiek rozdzielczości zajęłoby lata, więc drukarki atramentowe drukowały jedynie z rozdzielczością 300 dpi (patrz żargon). Poza tym, dysze miały denerwujący zwyczaj zapychania się. Dziś producenci potrafią tworzyć większe głowice drukujące, które odrobinę szybciej się poruszają, i można uzyskać znacznie większą rozdzielczość. Bardziej efektywne dysze zaciągnęły dług wdzięczności wobec postępującej technologii barwników syntetycznych. Atramenty w dzisiejszych czasach są tak stworzone, żeby wewnątrz pojemnika były przez cały czas w płynie, bezproblemowo wystrzeliwały w stanie ciekłym z dysz, a następnie natychmiast wysychały, by zapobiec rozmazaniu. Super.

Jak to działa



Praktyczne porady

Kupujemy drukarkę

Myślisz o tym, aby wybrać się do sklepu komputerowego po drukarkę atramentową? Musisz rozważyć jeszcze cztery główne punkty...

Po pierwsze musisz się zdecydować, czy chcesz model czarno-biały czy kolorowy. Możesz kupić model kolorowy, ponieważ ich ceny nie różnią się aż tak bardzo (sprawdź model Hewlett Packard 930C kosztujący około 150 funtów). Następnie pomyśl o prędkości. Jak długo drukuje się strona? Większość drukarek ma to napisane na opakowaniu, a jeśli to Ci nie wystarcza, poproś sprzedawcę o demonstrację. Opakowanie lub dokumentacja sklepowa powinna powiedzieć Ci, z jaką rozdzielczością pracuje drukarka. Pamiętaj, że im większa rozdzielczość, tym lepsza jest jakość druku - ale drukarka będzie wtedy droższa i więcej będzie zużywać atramentu! Nowoczesne drukarki potrafią drukować na kartkach różnego formatu (również na kopertach), więc spójrz jak wygląda podajnik w Twoim ulubionym modelu. Jeśli producent drukarki obiecuje, że będzie ona drukować z jakością fotograficzną, sprawdź, czy czasem nie potrzebuje do tego specjalnego papieru i dowiedz się ile on kosztuje. Na koniec upewnij się, że możesz wymieniać kolorowe zbiorniki niezależnie od siebie i spytaj sprzedawcę, jak się to robi.

Wydruk wysokiej jakości za rozsądną cenę. Jeśli chcesz zaokrąglonego przyjaciela, możesz wybrać najnowszą drukarkę atramentową HP.

Słówka

Atramentowy żargon

DPI
Oznacza ilość punktów na cal (ang. "dots-per-inch"). Jest to określenie rozdzielczości lub dokładności, z jaką drukuje drukarka. Im więcej małych punkcików może rozsiać po kartce papieru, tym lepiej wyglądać będą rysunki. W druku kolorowym procedura ta jest blisko związana z ditheringiem - procesem przybliżania złożonych kolorów przy użyciu kilku kolorowych kropek umieszczonych blisko siebie. Twój telewizor robi to samo z kropkami koloru czerwonego, zielonego i niebieskiego. Drukarki używają kolorów CMYK, ale efekt mieszania ich jest taki sam.

CMYK
Standard kodowania barw, polegający na złożeniu ich z czterech kolorów podstawowych: Cyan (błękitny), Magenta (różowy), Yellow (żółty) i blacK (czarny).

Bubblejet
W wielu drukarkach, szczególnie tych wyprodukowanych przez firmę Canon, ciepło elementów głowicy powoduje wytworzenie pęcherzyków. Wyciskają one kropelkę tuszu na papier, a gdy pękną, powstała w wyniku tego próżnia zasysa więcej tuszu do komory z pojemnika.

Do dzieła!

Aby utworzyć kolor na stronie, drukarka atramentowa musi użyć czterech różnych kolorów, które łączy w procesie zwanym ditheringiem. Proces ten znany jako oddzielanie kolorów CMYK, oparty jest na zasadzie mówiącej, że wszystkie kolory są wymieszaniem kilku podstawowych - w tym przypadku jest to turkusowy (Cyan), karmazynowy (Magenta), żółty (Yellow) i czarny (Black). Głowica przesuwając się wzdłuż papieru w linii, nie może wymieszać kolorów w jednej kropelce, stosuje się więc dithering. Urządzenie po prostu bardzo blisko siebie wypuszcza kropelki koloru potrzebnego do stworzenia odpowiedniej mieszanki (na przykład turkusowy i żółty, aby utworzyć zielony). Gołym okiem trudno jest dojrzeć, że na papierze są kropki różnego koloru i nasz mózg je ze sobą miesza. Mimo iż drukarki laserowe wciąż prowadzą pod względem profesjonalnie wyglądających kształtów, nowe drukarki atramentowe są w stanie stworzyć taki wydruk, który ciężko będzie odróżnić od wydruku laserowego. Pomimo potrzeby częstego wymieniania pojemników z tuszem drukarki atramentowe pozostaną popularną alternatywą.

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Rozpoznawanie mowy

Jak to się robi?

Myszy mogą być wędrownymi bestiami, a klawiatury wywoływać mogą ból ręki. Dlaczego więc nie pomyśleć o sterowaniu komputerem przy użyciu własnego głosu?

Spójrzmy prawdzie w oczy. Mówienie do komputera nie jest niczym nowym. Obrzucamy go zazwyczaj przekleństwami, gdy Windows po raz setny zdecyduje się wysypać. Nie chcemy pozbawić Cię tych cennych chwil, ale co powiesz na to, żeby naprawdę mówić do komputera. Rozpoznawanie mowy umożliwi Ci wykonanie wszelkiego rodzaju rzeczy poprzez nauczenie komputera rozumienia Twojego głosu. Możesz dyktować dokumenty, poruszać się po aplikacjach, a nawet sprawdzać pocztę i surfować po sieci. Rozpoznawanie mowy oszczędza Ci zawracania głowy ruchami myszki. Nie wspominając nawet o rozumieniu wszystkich ikon, symboli i niewiarygodnie skompliko-

Nie musisz zawracać sobie głowy ruchami myszki.

Odpowiedź

Mówiący komputer

Wiele dzisiejszych programów do rozpoznawania mowy zawiera tak zwaną funkcję TTS (Text To Speech). Oznacza to, że komputer konwertuje linijki tekstu w syntetyczną mowę, możesz więc słuchać e-maili i dokumentów - jest to idealne dla korektorów lub ludzi upośledzonych wzrokowo. Niektóre programy, takie jak Kurzweil 1000 i Kurzweil 3000, skupiają się tylko na tej funkcji i umożliwiają wysłuchanie praktycznie każdego dokumentu przy pomocy skanera. Brzmi to może imponująco, ale reprodukcja głosu jest o wiele prostsza niż jego rozpoznawanie. Pierwszy prymitywny syntezator mowy powstał w 1936 roku w laboratoriach Bell Labs firmy AT&T. Dzięki większej liczbie sekwencji fonemów jakość ogromnie się zwiększyła i dziś można usłyszeć rezultaty praktycznie wszędzie - od dworca kolejowego po automatyczną sekretarkę w telefonie.

Oprogramowanie TTS czyta zaznaczony tekst, co pomóc może ludziom, którzy mają problem z czytaniem.

wanych menu. I oczywiście, nie ważne, jak zwinne są Twoje palce, nigdy nie będziesz w stanie pisać tak szybko, jak mówisz - a przynajmniej nie będziesz cierpiał na RSI.

Pogaduszki

Na samym początku będziesz musiał spędzić chwilę na uczeniu komputera rozpoznawania Twojego głosu. Po prostu przeczytaj komputerowi kilka linijek tekstu, a im więcej będziesz czytał, tym bardziej komputer przyzwyczai się do Twojego akcentu, intonacji i wysokości głosu. Po wykonaniu tego zadania będziesz mógł rozpocząć dyktowanie dokumentów i listów bezpośrednio komputerowi, tak, jakby to była Twoja osobista sekretarka. Istnieje oczywiście kilka poleceń, których będziesz się musiał nauczyć, jeśli chcesz mówić komputerowi, że ma kopiować i wklejać fragmenty tekstu lub przenosić słowa i sentencje. Ale polecenia te, jak również polecenia uruchamiania i zamykania programów, są proste i łatwe do nauczenia. Dobre, przy dzisiejszej technologii, jest to, że nie będziesz musiał niczego przełączać w menu, aby przejść z trybu wydawania poleceń do trybu dyktowania. Komputer będzie w stanie rozpoznać, że krzyk "sprawdź pocztę" nie jest częścią dyktowanego tekstu.

Brzmi nieźle

Rozpoznawanie mowy jest świetną sprawą, jeżeli masz odpowiednie środowisko - zawsze ten sam komputer i ciche otoczenie. Używanie innych komputerów lub praca przy zbyt głośnym szumie w tle może wpłynąć na Twój głos i komputer nie będzie w stanie poprawnie go rozpoznać i przekonwertować. Efektywność rozpoznawania mowy zależy również od tego, do czego jej używasz. Mimo iż jest idealna do szybkiego wprowadzania tekstu, nie jest zbyt praktyczna podczas obrabiania zdjęć. Główne serie oprogramowania do rozpoznawania głosu takie jak Dragon NaturallySpeaking, ViaVoice Millennium Edition oraz Learnout & Hauspie Voice Xpress również dzielą się na programy profesjonalne, zorientowane na sieć i do domowego użytku. Warto więc zastanowić się, do czego jest Ci potrzebny taki program.

Składniki mowy

Tekst i mowa to dwie odmienne, fizyczne reprezentacje języka - dwa różne formaty. Więc to, co robi program rozpoznający mowę, jest po prostu konwersją z jednego formatu na drugi. W przypadku mowy, każde słowo złożone jest z różnych dźwięków nazywanych fonemami. Każdy z tych fonemów wyrażony jest przy pomocy określonej częstotliwości formantu. Programy rozpoznające mowę wykorzystują te formanty do identyfikacji sekwencji fonemów i sortują je w słowa. Testowane jest prawdopodobieństwo wystąpienia kombinacji fonemów, a wynikowe słowa analizowane są w odniesieniu do kontekstu. Brzmi to trochę skomplikowanie i wymaga sporej ilości pamięci komputera, ale działa!

Żargon

ASR
Automatyczne rozpoznawanie głosu (Automatic Speech Recognition) - wykorzystywane przez większość dzisiejszego oprogramowania rozpoznającego mowę.

Kontekst
Ważny aspekt rozpoznawania mowy, dzięki któremu program może odróżnić niewiele różniące się od siebie w wymowie lub identycznie brzmiące wyrazy.

Fonem
Najmniejsza jednostka dźwięku mająca wpływ na znaczenie słowa - porównaj kontrast pomiędzy "być" a "wyć".

Historia

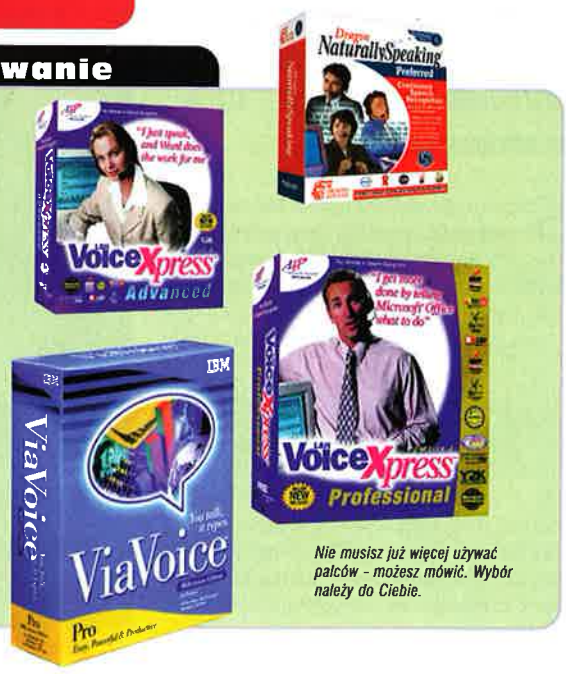
Mimo iż najnowsza technologia zdaje się być kosmiczna, rozpoznawanie mowy nie jest niczym nowym. Pierwsze próby elektronicznego dekodowania ludzkiej mowy podjęto w latach 40, po tym, jak rząd Stanów zjednoczonych zdecydował się finansować takie badania - prawdopodobnie mając na celu przechwytywanie rosyjskich przekazów. Elektroniczne rozpoznawanie ludzkiej mowy sprawiało ogromne trudności i dopiero w latach 80 nastąpił duży postęp w tej dziedzinie. Ostatecznie pierwsze programy pojawiły się w latach 90 - choć nawet wtedy brakowało im odrobiny nowoczesności. Wiele z tych programów wykorzystywało rozpoznawanie mowy dyskretnej - oznacza to, że po każdym słowie trzeba zrobić pauzę i większość programów nie potrafiła rozpoznać poleceń od tekstu dyktowanego. Dopiero niedawno nowoczesne, znajdujące się w zasięgu finansowych możliwości, oprogramowanie stało się dostępne w cenie około 40 funtów. Zastosowania rozpoznawania mowy wykraczają oczywiście poza programy do dyktowania, do nauki języka czy programy tłumaczące. W dzisiejszych czasach automatyczne rozpoznawanie mowy ASR wykorzystywane jest w PDA, samochodach, telefonach komórkowych i pilotach. W przyszłości uważaj więc, kiedy przeklinać będziesz jakiś najnowszy gadżet, bo może Ci odpowiedzieć!

Oto on! - pierwszy windowsowy samochód wyposażony w radio sterowane głosem.

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Najlepsze oprogramowanie

Profesjonalne programy do rozpoznawania mowy często zawierają mnóstwo słowników, kompatybilne są z praktycznie każdym programem opartym na systemie Windows. Ich ceny są jednak wysokie, a dla domowego użytku wybrać możesz tani, ale równie dobry program. Najlepszym rozwiązaniem będą programy Dragon NaturallySpeaking Standard, ViaVoice Millennium Standard, Lernout & Hauspie Voice Xpress Standard oraz Philips FreeSpeech 2000, które kosztują w granicach 300 złotych i potrzebują jedynie 48 MB pamięci RAM. W miarę szybkie czasy konfiguracji tych programów umożliwiają sterowanie komputerem i większością aplikacji firmy Microsoft, sprawdzanie poczty i wykorzystanie podstawowych funkcji przeglądarki WWW.



Nie musisz już więcej używać palców - możesz mówić. Wybór należy do Ciebie.

Logitech WingMan Force 3D

Dostać kopa od dżojstika

Na polskim rynku pojawiało się już kilka kontrolerów gier wykorzystujących funkcję symulującą wstrząsy zwaną Rumble. Jest to jednak mierna namiastka technologii Force Feedback, która zapewnia dość wierny odbiór doznań sprzężenia zwrotnego.

Maciej Lewczuk

Do tej pory urządzenia wykorzystujące technologię Force Feedback charakteryzowały się przede wszystkim sporymi rozmiarami, ponieważ mechanizmy wywołujące ruchy drążka lub koła kierownicy miały duże gabaryty. To wszystko powodowało, że cena tych urządzeń była zaporą dla mniej zasobnych użytkowników. Wszystko zmieniło się kilkanaście tygodni temu, gdy firma Logitech, producent urządzeń wskazujących, kontrolerów gier i akcesoriów multimedialnych, zaprezentowała dżojstik WingMan Force 3D. Jest to modyfikacja będącego już od kilku miesięcy na rynku urządzenia zwanego WingMan Extreme 3D. Do sprawdzonej już konstrukcji dodano silniczki symulujące sprzężenie zwrotne i powstał wysokiej klasy dżojstik z obsługą Force Feedbacku, za który nie trzeba płacić niebotycznych sum. Jeśli jednak nie znacie poprzedniej konstrukcji, pozwolę sobie przybliżyć czytelnikom produkt Logitecha.

Sprawdzoną konstrukcję producent wyposażył w funkcję Force Feedback, co nie podniosło znacząco ceny, a dało tak wiele radości.

Dżojstik wykonano z tworzywa odpornego na uszkodzenia mechaniczne, które wytrzymuje nawet bardzo mocne uderzenia. Z komputerem łączy się dżojstik za pomocą dwumetrowego przewodu zakończonego wtyczką włączaną do portu USB, który jednak nie dostarczy takiej ilości energii, jakiej potrzebuje system powodujący wstrząsy. Rozwiązaniem tego problemu jest dołączony do WingMana zasilacz sieciowy. Producent przewidział możliwość użycia aż ośmiu przycisków, z których pięć jest umieszczonych na manetce (cztery obsługuje się kciukiem). Przyciski rozmieszczono parami. Jeden duży klawisz obsługuje się palcem wskazującym; przypomina on cyngiel w pistolecie. Kolejne dwa przyciski znajdują się po lewej stronie podstawy dżojstika - obsługuje się je lewą dłonią, tak jak i przepustnicę. Na główce manetki pomiędzy dwoma parami klawiszy znajduje się ośmiokierunkowy przełącznik grzybkowy, z angielska zwany "Hat". Dodatkowo manetka daje się obracać w prawo i lewo, co można wykorzystać jako orczyk w symulacjach lotniczych lub obracanie postaci czy innych obiektów wokół swojej osi.

Każdy z tych elementów może zostać dowolnie skonfigurowany za pomocą oprogramowania instalowanego z płytki dołączonej do produktu Logitecha. Jeśli przyporządkowywanie poszczególnych funkcji sprawia użytkownikowi problemy, można wybrać predefiniowane ustawienia z bardzo bogatej biblioteki dołączonej do programu konfiguracyjnego. Aby móc się cieszyć z bogactwa dostępnych udogodnień zaimplementowanych w WingMan Force 3D, trzeba mieć zainstalowany na dysku twardym system operacyjny Windows 98, 2000 lub ME, gdyż tylko one są w stanie zapewnić poprawną obsługę urządzenia. Producent dodał do zestawu mały prezent, a mianowicie krążek, na którym znajduje się gra Castrol Honda Superbike World Champions. Dzięki temu tuż po zainstalowaniu dżojstika można przystąpić po pierwsze do sprawdzenia działania urządzenia, a po drugie do... zabawy.

Przyznam, ze dane mi było testować już kilka różnych konstrukcji korzystających z funkcji Force Feedback, lecz były to masywne i duże urządzenia, toteż z niekłamanym sceptycyzmem podszedłem do sprawdzania możliwości WingMana. Po dokonaniu wszystkich niezbędnych do uruchomienia czynności rozpocząłem... granie. Musze przyznać, że zostałem mile zaskoczony, ponieważ nie spodziewałem się, że tak niepozorne urządzenie może tak wspaniale działać. Wszystkie interakcje z otoczeniem znajdują swoje odzwierciedlenie w sprzężeniu zwrotnym dżojstika. Co ciekawe, silniczki zamontowane w Force 3D są na tyle mocne, że sprawiło mi dużą trudność utrzymanie manetki w pionie podczas silnych wstrząsów, a przyznam, że nie czuję się jak cherlak. Trochę deprymujące może się wydać terkotanie mechanizmów, ale za przyjemność odczuwania na przykład wystrzałów z pistoletu czy uderzenia samochodem w belę siana trzeba trochę pocierpieć. Co prawda dźwięk nie jest zbyt głośny, lecz użytkownicy, którym przeszkadza nawet szum napędu CD czy wentylatora w zasilaczu, mogą odczuć pewien dyskomfort.

Podsumowując, Logitech WingMan Force 3D jest ze wszech miar bardzo dobrą konstrukcją, charakteryzującą się niewielkimi gabarytami, wysoką jakością wykonania i implementacją technologii Force Feedback. To wszystko otrzymujemy za dobrze skalkulowaną cenę. Wszystko to sprawia, że produkt Logitecha to bardzo ciekawa propozycja dla prawdziwych graczy, którzy potrzebują czegoś więcej niż tylko zwykłego kontrolera gier. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Logitech WingMan Force 3D

Dane techniczne:
Podłączenie: port USB
Liczba przycisków: 7
Długość przewodu: 2 m
Kalibracja: automatyczna
Przepustnica: jest
Przełącznik Hat: jest
Dodatkowe: Force Feedback

Plusy
- niewielkie gabaryty i Force Feedback
- precyzyjne działanie

Minusy
- tylko dla praworęcznych

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A.
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./fax: (0 22) 868-80-01

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Cena:
280 zł

hurtownia OPROGRAMOWANIA
ARD soft
Poszukujemy odbiorców
hurtownie, sklepy, księgarnie
wysokie RABATY dla dealerów
OPTIMUS
IPS COMPUTER GROUP
LEM COMPUTER GROUP
CD PROJEKT
MARK SOFT
ALBION
MIRAGE
TopWare INTERACTIVE
LK AVALON
InsERT
zip Soft
YDP MULTIMEDIA
W SPRZEDAŻY PROGRAMY:
księgowe
magazynowe
użytki PC
gry PC
edukacja PC
02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl
ardsoft@ardsoft.com.pl
www.ardsoft.com.pl
tel./fax 022 863 79 56
tel./fax 022 863 22 59
tel. 0 602 63 54 74

Nowości sprzętowe

Cadena Systems (autoryzowany dystrybutor produktów Philipsa) wprowadziła do swojej oferty trzy nowe analogowe zestawy głośnikowe Philipsa: A1-2, A2-3 i A2-5. Te ostatnie charakteryzują się bardzo dobrymi parametrami generowanego dźwięku. Wszystkie przeznaczone są do użytku domowego i biurowego. 3-częściowy zestaw A2-3 o mocy znamionowej 32 W oraz bardziej rozbudowany, bo 5-częściowy A2-5 o mocy 44 W RMS dostarczają dźwięk czysty i wysokiej jakości. Ostatni z wymienionych głośników skierowany jest dla najbardziej wymagających użytkowników - przede wszystkim graczy. W skład zestawu wchodzą 4 małe głośniki - satelity, każda o mocy 6 W oraz 20 W subwoofer. Głośniki wspierają standard 3D oraz opatentowany przez Philipsa (Incredible Surround). Podobnie jak z zestawem A2-3, z A2-5 dostarczony jest pilot do regulacji głośności i barwy dźwięku. Najprostszy i zarazem najtańszy z nowej oferty Cadeny Systems zestaw Philipsa A1-2 posiada moc 3 W oraz wyjście na słuchawki.

www.cadena.com.pl

***

JTT Computer S.A. i TCH COMPONENTS S.A. informują, że zarządy Spółek podjęły kroki mające na celu doprowadzenie do połączenia JTT Computer S.A. z siedzibą we Wrocławiu i TCH COMPONENTS S.A. z siedzibą w Warszawie. W zgodnej ocenie zarządów stworzenie firmy, będącej największym dystrybutorem produktów informatycznych (IT) w Polsce pozwoli - przez wykorzystanie efektu skali - na zajęcie dominującej pozycji na rynku oraz wzrost efektywności poprzez optymalizację kosztów działalności. Planowane jest wprowadzenie firmy na giełdę w 2001 roku.
Połączenie nastąpi na podstawie przepisów kodeksu handlowego, poprzez stopniową wymianę akcji między JTT Computer S.A. a akcjonariuszami TCH COMPONENTS S.A.

www.jtt.com.pl
www.tch.com.pl

***

Veracomp S.A. wprowadził do sprzedaży najnowszy napęd DVD firmy Hitachi. GD-7500 wyposażony jest w interfejs IDE i umożliwia odczyt płyt DVD-ROM z prędkością 12x, natomiast płyt CD z prędkością 40x.
Napęd pozwala na odczytywanie danych zapisanych na płytach DVD-ROM z maksymalną szybkością 16,2 MB na sekundę. W przypadku odczytu płyt DVD-RAM wartość ta wynosi 2.77 MB na sekundę. Płyty CD odczytywane są z prędkością 6 MB na sekundę. Średni czas dostępu dla DVD-ROM to 120 ms, DVD-RAM - 210 ms, CD-ROM - 90 ms. Wielkość bufora pamięci wynosi 512 kB.

ATI Radeon VIVO

Powalczy o palmę pierwszeństwa

Do tej pory żaden nowo powstały akcelerator nie był w stanie zagrozić pozycji lidera, jaką zajmowały karty zawierające na pokładzie kości firmy Nvidia GeForce 2 GTS. Niedawno na rynku pojawiła się zupełnie nowa konstrukcja firmy ATI, która może dość stanowczo upomnieć się o tron najlepszej karty graficznej do zastosowań domowych.

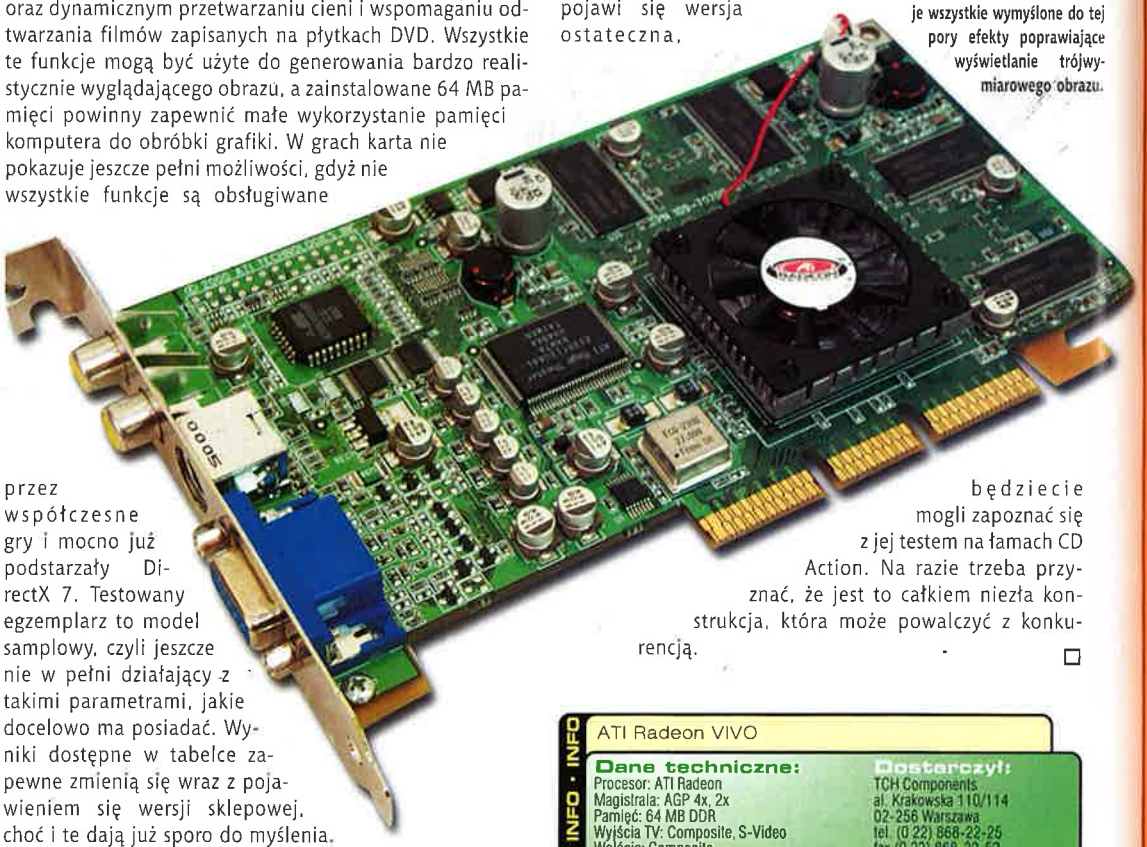
techNICK

Radeon, bo tak został ochrzczony nowy układ graficzny firmy ATI, zawiera kilka rozwiązań, które mogą mu zapewnić duże rzesze odbiorców na całym świecie. Jedną z tych nowinek jest opracowany przez inżynierów Charisma Engine, odpowiedzialny za transformacje i oświetlenie, skinning (wypełnianie przestrzeni pomiędzy obiektami, dzięki któremu przejścia pomiędzy nimi są bardziej płynne) oraz Vertex Morphing (obliczanie płynnych przejść pomiędzy kolejnymi modyfikacjami obiektu 3D). Dodatkowo układ zapewnia obsługę takich zaawansowanych efektów, jak środowiskowe mapowanie wybojów (EMBM), które do tej pory było głównie domeną produktów Matroxa, obsługa trójwymiarowych tekstur, podwójne mapowanie paraboloidalne oraz sześcienne. Nie można także zapomnieć o kompresji map oraz dynamicznym przetwarzaniu cieni i wspomaganiu odtwarzania filmów zapisanych na płytkach DVD. Wszystkie te funkcje mogą być użyte do generowania bardzo realistycznie wyglądającego obrazu, a zainstalowane 64 MB pamięci powinny zapewnić małe wykorzystanie pamięci komputera do obróbki grafiki. W grach karta nie pokazuje jeszcze pełni możliwości, gdyż nie wszystkie funkcje są obsługiwane przez współczesne gry i mocno już podstarzały DirectX 7. Testowany egzemplarz to model samplowy, czyli jeszcze nie w pełni działający z takimi parametrami, jakie docelowo ma posiadać. Wyniki dostępne w tabelce zapewne zmienią się wraz z pojawieniem się wersji sklepowej, choć i te dają już sporo do myślenia. Najlepiej karta sprawuje się podczas generowania obrazu w wysokich rozdzielczościach i 32-bitowym kolorze. Dodatkowe wyjścia i wejścia wideo umożliwią zabawę z sekwencjami zgrywanymi na dysk twardy i oglądaniem filmów na ekranie telewizora. Sterowniki pozwalają na pełną kontrolę parametrów karty i są bardzo stabilne.

Test

Kategoria		Jedn.	ATI Radeon 64 MB DDR	Leadtek GeForce2 GTS 32 MB DDR	Asus 6800 GeForce 256 32MB DDR	3dfx Voodoo5 5500 64 MB SDRAM
GL Quake	640x480	fps	175,60	311,80	247,80	193,60
	800x600	fps	129,60	245,40	177,30	238,60
	1024x768	fps	84,30	160,70	115,40	x
Quake II OpenGL	800x600	fps	110,70	158,00	140,70	121,30
	1024x768	fps	108,80	157,30	123,20	87,70
Quake III Arena	Fastest	fps	86,90	96,00	76,70	70,70
	Normal	fps	71,10	81,20	66,50	58,70
	High Quality	fps	64,80	71,60	57,50	53,60
Turok 2	800x600	fps	54,80	59,10	47,50	65,30
	1024x768	fps	56,20	58,50	46,80	63,20
Incoming 16 bit	800x600	fps	56,33	120,64	78,51	x
	1024x768	fps	96,23	123,91	78,68	115,34
Incoming 32 bit	800x600	fps	109,54	119,52	76,43	x
	1024x768	fps	96,04	123,70	75,39	116,59
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	3132	4969	4518	4024
3D Mark 2000	Def. Bench.	3DMarks	3881	4366	3573	2808
Final Reality	3D	R Marks	4,62	5,62	4,95	4,31
	2D	R Marks	4,85	4,65	5,08	4,80
	Overall	R Marks	4,97	5,24	4,77	4,82

ATI Radeon VIVO zapowiada się bardzo dobrze; gdy tylko pojawi się wersja ostateczna, będziecie mogli zapoznać się z jej testem na łamach CD Action. Na razie trzeba przyznać, że jest to całkiem niezła konstrukcja, która może powalczyć z konkurencją. □



Akcelerator, który wykorzystuje wszystkie wymyślone do tej pory efekty poprawiające wyświetlanie trójwymiarowego obrazu.

INFO • INFO • INFO • INFO

ATI Radeon VIVO

Dane techniczne:
Procesor: ATI Radeon
Magistrala: AGP 4x, 2x
Pamięć: 64 MB DDR
Wyjścia TV: Composite, S-Video
Wejścia: Composite

Plusy
- dużo efektów 3D
- wspomaganie odtwarzania DVD

Minusy
- poczekajmy na ostateczną wersję

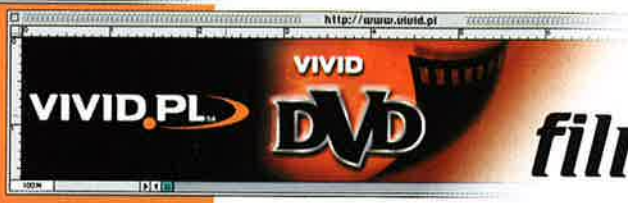
Dostarczył:
TCH Components
al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa
tel. (0 22) 868-22-25
fax (0 22) 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.atitech.com

Cena:
1700 zł

Nowy styl nowe możliwości

muzyka...



filmy...

...multimedia!

TWÓJ ULUBIONY SKLEP INTERNETOWY

- n@jb@rdziej dyn@miczny...
- otw@rty na e-klientów...
- @tr@kcyjn@ i nowoczesn@ prezent@cj@ tow@rów...
- t@ni i przyj@zny sposób n@ z@kupy...
- Promocj@ - wysyłk@ gr@tis!

VIVID.PL SA

www.vivid.pl

VIVID.PL S.A. ul. Tapicerska 17a, 02-168 Warszawa, tel. (022) 868 63 94, fax (022) 868 63 95, e-mail: kontakt@vivid.pl http://www.vivid.pl

Nowości sprzętowe

GD-7500 odczytuje wszystkie formaty płyt DVD-ROM, DVD-R, DVD-RAM, CD-ROM, CD-R, CD-RW. Nowy czytnik współpracuje z Windows 98/95, 2000 i NT. Jest zgodny ze standardami PIO Mode 4, Ultra DMA Mode 2: 33 MB/s, Multimedia PC 3 oraz trybem oszczędnej pracy. Napęd wyposażony został także w mechanizm zmniejszający drgania urządzenia oraz zapobiegający osadzaniu się kurzu. Może być instalowany zarówno w poziomie, jak i w pionie.
GD-7500 kosztuje około 600 zł brutto.

www.veracomp.com.pl

***

Firma AB SA - wyłączny dystrybutor Dysana w Polsce - poszerzyła ofertę o nowy rodzaj dyskietek 1,44MB 3,5" HD wysokiej gęstości tego producenta. Nowy produkt wyróżnia się niezawodnością oraz nowoczesnym i atrakcyjnym wyglądem - dyskietki są przeźroczyste (tzw. Transparency) i w różnych kolorach. Dysan wprowadził również nowe opakowania - standardowe czarne dyskietki pakowane są [oprócz plastikowych pudełek] także w praktyczne kartonowe pudełka (po 10 szt.).
Koncern Dysan Magnetics to pierwszy na świecie producent, który wprowadził miękki nośnik pamięci, czyli dyskietkę (1976 r.). Do dziś Dysan zajmuje czołowe miejsce w rozwoju technologii pamięci magnetycznych, oferując pełną gamę nośników danych zaprojektowanych i wykonanych z myślą o zapewnieniu danym jak największego bezpieczeństwa.

www.ab.pl

***

Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca rozwiązań na rynek osobistej rozrywki cyfrowej, poinformowała o wprowadzeniu nowej oferty rozwiązań audio Dolby Digital. Nowa karta dźwiękowa najwyższej klasy Creative Sound Blaster Live! Paltinum 5.1, dostęp-

Urządzenia Logitech

MouseMan Wheel Optical, Cordless TrackMan Wheel

Logitech już od dawna przyzwyczaja nas do wysokiej klasy... i ceny swoich produktów. Każdy, kto trochę dłużej pracuje przy komputerze, wie, jak bardzo może zmęczyć się dłoń, nadgarstek i palce, jeżeli korzysta się ze źle wyprofilowanej myszki. Dlatego produkty Logitecha nie są dla oszczędnych, ale dają pełen komfort pracy.

Łukasz Nowak

Całkiem niedawno została nam zaprezentowana cała seria nowych produktów firmy Logitech, które mają utrzymać wysoką pozycję tego producenta na rynku. Podstawową nowością wprowadzoną w wielu urządzeniach jest wykorzystanie mechanizmów optycznych do odwzorowania ruchów dłoni użytkownika.

Sztandarową myszką w ofercie jest MouseMan Wheel Optical. Jest to zmodyfikowana wersja opisywanego niedawno Cordless MouseMan Wheel. Podstawową różnicą jest oczywiście zastosowanie w konstrukcji promieni lasera. Podobnie jak w przypadku innych myszek tego typu, również MouseMan nie wymaga żadnego specjalnego podłoża do poprawnego działania. Aczkolwiek, aby uzyskać bardzo dobrą precyzję, trzeba zapewnić gładką, matową i możliwie mało kontrastową powierzchnię. Zwykłe podkładki bez nadruku nadają się idealnie. Przy korzystaniu z zadrukowanej dosyć skomplikowanym wzorem powierzchni czasami zdarza się, że kursor przeskoczy albo zmieni swoją prędkość. Ale jest to raczej rzadkość i nie ma specjalnego powodu, aby się tym przejmować. Zalety systemu optycznego są dwie: po pierwsze, myszka nigdy się nie brudzi (sam mechanizm) i nie trzeba jej czyścić; po drugie, przy odpowiednim podłożu można uzyskać znacznie większą precyzję odwzorowania ruchów dłoni na ekranie.
Po rozwianiu wszelkich wątpliwości dotyczących lasera można już tylko delektować się idealnym kształtem myszki. Specjalnie wyprofilowana, wysoka i wcięta w kilku miejscach powoduje idealne dopasowanie do dłoni. Jest to niebagatelna kwestia dla wszystkich, którzy muszą codziennie spędzać wiele godzin przed komputerem.

WebWheel jest oprogramowaniem pozwalającym na szybkie i wygodne sterowanie przeglądarką internetową.

A projekt jest naprawdę genialny. Mogę za to ręczyć własną głową. Jedynym mankamentem, którego można się dopatrzyć, jest dyskryminacja mańkutów. Niestety tej myszki to im się do ręki wziąć nie uda.
Istotne są także możliwości "przyciskowe" gryzonia. Oprócz dwóch standardowych przycisków, po środku znajduje się rolka do przewijania zawartości okien. Natomiast pod kciukiem znajduje się czwarty przycisk, który można praktycznie dowolnie oprogramować z poziomu sterowników (podobnie zresztą, jak wszystkie pozostałe).
A drivery te należą... nie! stanowią już historię gatunku. Właściwie nikt nie dopracował się takiej perfekcji, jaką można spotkać u Logitecha. Pełna programowalność wszystkich klawiszy, kontrola szybkości przewijania tekstu kółkiem, dostosowanie przyspieszenia ruchu kursora i wiele, wiele innych opcji powoduje, że kto raz się przesiądzie, ten już nigdy nie wróci do tanich myszek.
Jedną z ciekawszych funkcji oprogramowania jest WebWheel. Po wciśnięciu zaprogramowanego na tę funkcję przycisku pojawia się charakterystyczne menu (patrz obrazek), którym w bardzo wygodny sposób steruje się przeglądarką internetową.
Drugim urządzeniem, które ostatnio pojawiło się w ofercie Logitecha, jest Cordless TrackMan Wheel. Jak sama nazwa wskazuje, nie jest to myszka, lecz trackball. Gatunek nieco zapomniany, ale wciąż posiadający swoich entuzjastów, którzy na pewno oczekują nowych modeli tego typu kontrolerów. Także z nazwy można wyczytać, że do komunikacji z komputerem użyto fal radiowych. W przypadku trackballa nie jest to tak istotne jak przy myszce (w trackbalu rusza się tylko kulkę, więc kabel zbytnio nie przeszkadza), ale swoboda pracy i brak wszędobylskich przewodów z całą pewnością się przydadzą.
Ergonomiczna konstrukcja TrackMana jest zbliżona kształtem do wyżej opisanej myszki. Jednak pod kciukiem znajduje się kulka, przez co zabrakło miejsca na czwarty przycisk. Natomiast cała reszta jest również idealna i doskonale dopasowuje się do dłoni.

Cóż można więcej powiedzieć? Powtarzałem to wielokrotnie, ale z redaktorskiego obowiązku powtórzę jeszcze raz: myszki Logitecha rządzą! Są to najlepsze konstrukcje, które praktycznie nie mają wad. Doskonała konstrukcja, ergonomiczny kształt i doskonałe oprogramowanie sprawiają, że można o myszce zapomnieć - użytkownikowi wydaje się, że własną dłonią przesuwa okna i wciska przyciski na ekranie. Gdyby jeszcze nie ta cena... □

INFO • INFO • INFO • INFO

Logitech Cordless TrackMan Wheel

Dane techniczne:
Podłączenie: USB/PS2, radio
Technologia: optomechaniczna
Liczba przycisków: 3
Dodatkowe: rolka

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./fax: (0 22) 868-80-01

Plusy
- ergonomiczny kształt
- połączenie radiowe
- doskonałe oprogramowanie

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Minusy
- dosyć wysoka cena

Cena:
275 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Logitech MouseMan Wheel Optical

Dane techniczne:
Podłączenie: USB/PS2
Technologia: optyczna/czujnik ruchu
Liczba przycisków: 4
Dodatkowe: rolka

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./fax: (0 22) 868-80-01

Plusy
- ergonomiczny kształt
- technologia optyczna
- doskonałe oprogramowanie

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Minusy
- dosyć wysoka cena

Cena:
205 zł

Intel Play QX3 Computer Microscope

Computer Microscope

Czy zastanawialiście się jakie są jeszcze zastosowania komputera oprócz grania, surfowania po Internecie lub pisania tekstów? Jak wiadomo w każdej dziedzinie przemysłu i nauki maszyny liczące są wykorzystywane w najróżniejszy sposób. Tym razem przedstawimy urządzenie, które może przysporzyć nie tylko radości z zabawy, ale także przyczynić się do pogłębienia wiedzy.

Maciej Lewczuk

Intel Play QX3 jest mikroskopem komputerowym do zastosowań domowych. Urządzenie to powstało w wyniku współpracy potentata elektronicznego - firmy Intel oraz znanej w świecie korporacji produkującej zabawki - Mattela. Do czego może przydać się w domu mikroskop podłączany do komputera? Odpowiedź jest banalnie prosta, wiadomo, że dzieci chętniej przesiadują przed komputerem niż zajmują się nauką i jeśli ktoś interesuje się biologią, to może zaciekawić go konstrukcja, którą można podłączyć do domowego sprzętu i, zamiast przez okular, obserwować obraz na ekranie monitora. Oczywiście, jak przystało na nowoczesne urządzenie, mikroskop podłączamy za pomocą dwu i półmetrowego przewodu do gniazda USB. Wcześniej należy zainstalować sterowniki i oprogramowanie z dołączonego do zestawu krążka CD. W pudełku znajdziemy, oprócz samego mikroskopu i programów, także zestaw przygotowanych do oglądania preparatów oraz kilka narzędzi służących do ich przygotowywania. Wśród dołączonych akcesoriów znajdują się "kontenerki" na próbki, specjalne pojemniki na gotowe do oglądania materiały, pęseta oraz gumowy zakraplacz. Nie można zapomnieć o dołączonej instrukcji obsługi przygotowanej w języku polskim. Co ciekawe składa się ona z dwóch części, jednej przygotowanej dla młodych użytkowników i drugiej zawierającej informacje dla rodziców. Druga część zawiera informacje na temat instalacji sterowników i oprogramowania. Opis jest szczegółowy i pozwala na analizę działania poszczególnych elementów zestawu, a także na poznanie dokładnej obsługi. Część pierwsza przeznaczona jest dla młodszych użytkowników i można się z niej dowiedzieć, jak krok po kroku ustawić parametry mikroskopu, jak oglądać preparaty i przetwarzać je za pomocą dołączonych aplikacji.

Przyznać się muszę, że nie jestem już dzieckiem, lecz zawsze chciałem mieć w domu nawet prosty mikroskop, dzięki któremu mógłbym przyjrzeć się z bliska obiektom, których nie można było oglądać nawet przez lupę. Szkoła jest miejscem, w którym dostępne są te urządzenia, lecz każdy przyzna, że nie zawsze było wygodnie mrużyć jedno oko, a drugim obserwować przez niewielki okular powiększone próbki. Dlatego, gdy do laboratorium dostarczono produkt Intela, to wyrwałem go dostawcy i stwierdziłem, że się nim zaopiekuję. Nie byłbym sobą, gdybym go od razu nie podłączył i nie zaczął zabawy. Jak przystało na dobrze zaprojektowaną konstrukcję, nie było najmniejszych problemów z uruchomieniem mikroskopu. W zestawie otrzymujemy trzy kartonowe paski, w których wycięto otwory i wklejono przygotowane preparaty. Dzięki temu można od razu wypróbować, czy wszystko jest w porządku i zacząć obserwowanie otaczającego nas świata w znacznym powiększeniu. Mikroskop posiada własne oświetlenie, a, co ważniejsze, można wybrać źródło światła: jedne umieszczono pod tacką na próbki, a drugie zamontowano tuż obok obiektywu.

Ach, zapomniałem napisać, że dysponujemy nie jednym, a trzema obiektywami, przy czym każdy z nich charakteryzuje się inną mocą powiększania obrazu. Pierwszy zapewnia dziesięciokrotne przybliżenie, drugi sześćdziesięciokrotne, a ostatni aż dwustukrotne. Dzięki temu można dobrać odpowiedni obiektyw do oglądanego preparatu. Oczywiście obraz widzimy na ekranie monitora i możemy zrobić z nim kilka ciekawych rzeczy. Można, na przykład, zapisać go na dysku, a wcześniej poprawić jego jakość za pomocą opcji programu obsługującego mikroskop lub dodać efekty specjalne. Nic nie stoi na przeszkodzie, by zapisać sekwencję obrazów z zaprogramowanym interwałem, co pozwoli na dokładne przyjrzenie się, na przykład, kiełkującej fasoli, czy też poruszającej się gąsienicy. Całość można zapisać w jednym z kilku popularnych formatów graficznych, jak również umieścić na papierze z pomocą drukarki.

Intel Play QX3 Computer Microscope jest urządzeniem bardzo ciekawym, które nie tylko nadaje się do zabawy, ale także do nauki. Jeśli interesujecie się na dodatek biologią, to może być narzędziem pomocnym w studiach. Uważam, że byłoby to doskonałe uzupełnienie pomocy dydaktycznych w każdej szkole, która posiada komputer wyposażony w złącze USB. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Intel Play QX3 Computer Microscope

Dane techniczne:
Podłączenie: USB
Długość przewodu: 2,5 m
Powiększenia: 10x, 60x, 200x
Inne: zestaw narzędzi i preparatów

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32
51-416 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00
fax. (0 71) 324-05-28

Plusy
- świetna pomoc naukowa
- doskonała instrukcja po polsku

Internet:
www.ab.com.pl
www.intelplay.com

Minusy
- momentami niewyraźny obraz

Cena:
490 zł

Limitowana edycja oprogramowania - tylko 3000 szt.

WIELKA DARMOCHA

JEDNA PŁYTA · DWA PROGRAMY

MATEMATYK
to największy na rynku polskim
MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI
z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich.
Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.
Pełni rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe.
Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę!

Polonista
Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej. Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktanda o różnym stopniu trudności, teksty i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotuje na egzaminy do szkół średnich.
GRATIS

KUP WYSYŁKOWO
OTRZYMASZ GRATIS ... !!!

SUPER KALKULATOR Z PIÓRNIKIEM
lub

DLA PIERWSZYCH 100 OSÓB

(071) 3134108
Faterbit A.P.H. • 55-200 Oława • ul. B. Chrobrego 20c/15

lub U DYSTRYBUTORÓW:
„Exe" Wrocław
„ARD-SOFT" Warszawa
„TECHLAND" Ostrów Wlkp.
„DEF" Wrocław
„MARKSOFT" Warszawa
„MARMET" Zabrze
... wszystkie dobre sklepy komputerowe

*do ceny doliczamy koszt wysyłki

Nowości sprzętowe

na od końca września 2000 r. w cenie 203 USD + VAT, może być uważana na najnowocześniejsze obecnie rozwiązanie audio Dolby Digital 5.1. Wprowadzona zostanie również nowa karta Sound Blaster Live! Player 5.1 - podstawowa karta dźwiękowa, w cenie 86 USD + VAT. Połączenie jednej z tych kart z zestawem nowych głośników DeskTop Theatre 5.1 DTT2200 pozwala uzyskać najlepsze możliwe doznania przy komponowaniu i słuchaniu muzyki, grach lub tworzeniu i porządkowaniu plików MP3 oraz innych cyfrowych plików audio.

Karta Sound Blaster Live! Platinum 5.1 dostarczana jest z innowacyjnym przednim panelem złączowym Live!Drive IR, do którego z łatwością można podłączyć urządzenia analogowe i cyfrowe, takie jak odbiorniki radiowe, instrumenty MIDI, odtwarzacze MiniDisc(tm), słuchawki; z łatwością można nimi sterować. Z kartą dostarczany jest łatwy w użyciu pilot zdalnego sterowania z wyświetlaniem parametrów na ekranie (OSD), pozwalający na ustawianie parametrów wysokiej jakości odtwarzania.

Dodając możliwość dekodowania sygnału Dolby Digital do procesora EMU10K1 tych kart, firma Creative jest pierwszą firmą na rynku oferującą certyfikowane przez laboratoria Dolby rozwiązanie sprzętowe. To z kolei pozwala klientom Creative wykorzystać możliwości innych mediów AC3 lub 5.1, takich jak przetworzone pliki audio w formacie Dolby Digital AC3, oferujące jeszcze bogatsze doznania przy słuchaniu.

www.creative.com

***

Firma Seagate Technology poinformowała o wprowadzeniu na rynek dysku Barracuda ATA III, jedynego w branży dysku czwartej generacji ATA o prędkości 7.200 obr./min. Barracuda ATA III jest najszybszym na świecie twardym dyskiem dla komputerów klasy desktop. Przeznaczony jest do średniej i wyższej klasy komputerów PC oraz do tanich macierzy ATA RAID. Oferuje czołową w branży wydajność dla użytkowników biznesowych i gwarantuje maksymalne osiągi dla entuzjastów z rynku konsumenckiego. Wykorzystując system ochrony Seagate'a - 3D Defense System, Barracuda ATA III pozostaje najbardziej niezawodnym dyskiem 7.200 obr./min. W stanie wyłączonym wytrzymuje wstrząsy do 350 g - więcej niż jakikolwiek inny dysk o podobnej prędkości obrotów.

Dyski Barracuda ATA III dostarczane są z unikatowymi w branży łożyskami hydrodynamicznymi (Fluid Dynamic Bearing - FDB) trzeciej generacji, które poprawiają własności akustyczne, redukują drgania oraz zwiększają odporność na wstrząsy. Seagate jest jedyną firmą masowo sprzedającą silniki FDB - od momentu opracowania i wprowadzenia w 1996 roku sprzedano niemal 3 miliony egzemplarzy. Seagate, dostawca najnowocześniejszych technologii dla komputerów PC, wprowadzając dyski Barracuda ATA III utrzymuje swoją przewagę nad innymi producentami dysków twardych.

Creative WebCam Go Plus

Podwójny agent

Kilka miesięcy temu premierę miała internetowa kamera cyfrowa, zaprezentowana przez firmę Creative. Choć była to pomysłowo zaprojektowana konstrukcja, znalazło się kilka detali, które mogły zostać dopracowane - i dlatego właśnie światło dzienne ujrzał produkt odświeżony.

Mike-L

Kamera cyfrowa, której można używać jako aparatu fotograficznego w plenerze, została wyposażona w większą pamięć i możliwość zapisu dźwięku.

VideoBlaster WebCam Go Plus jest kamerą internetową, którą stworzono z myślą o użytkownikach potrzebujących nie tylko przechwytywać pojedyncze klatki czy animowane sekwencje przy stanowisku komputerowym, ale także pracować w plenerze. Do czasu pojawienia się tego typu konstrukcji można było używać do tego celu cyfrowych aparatów fotograficznych, których koszt niejednokrotnie przekraczał cenę, jaką trzeba zapłacić za produkt Creative'a. W zestawie otrzymujemy kamerę, pokrowiec służący do przenoszenia urządzenia, przewód USB, mikrofon stacjonarny oraz instrukcję obsługi i oprogramowanie na krążku CD. Podczas użytkowania kamery w trybie stacjonarnym należy połączyć ją z komputerem za pomocą dostarczonego przewodu. Oczywiście wcześniej trzeba zainstalować sterowniki i oprogramowanie znajdujące się na płytce CD. Następnie pozostaje skonfigurowanie parametrów pracy urządzenia - a jest co zmieniać, bo oprócz rozdzielczości regulowanej w zakresie od 176 x 144, poprzez 320 x 240 i 352 x 288, aż do 640 x 480 punktów można ustalić także inne parametry. A są to: jasność, kontrast, nasycenie, ostrość, ekspozycja i jakość obrazu dla każdej rozdzielczości. Oczywiście istnieje możliwość kompensacji światła ze świetlówek poprzez wybór specjalnego filtra. Jeśli nie można zbyt dobrze ustalić wartości poszczególnych funkcji, należy zdać się na ustawienia automatyczne. Podobnie jak w trybie stacjonarnym, można ustalić parametry dla pracy bez podłączenia do komputera.

Zdjęcia wykonuje się w trzech rozdzielczościach: 160 x 120, 320 x 240 i 640 x 480 punktów. Dwie pierwsze mają po dwa tryby jakości (wysoki i niski), a w najwyższym można zapisywać obrazki bez kompresji. Przy tak dużych możliwościach wyboru parametrów zapisu zdjęć da się na ośmiu megabajtach wbudowanej pamięci zapisać od kilku do ponad pięciuset pięćdziesięciu obrazów. Co ciekawe, aparat wyposażono w opcję pozwalającą na zapis dźwięku, dzięki czemu jesteśmy w stanie nagrywać komentarz do obrazów oraz używać kamery jako dyktafonu. W trybie pracy w terenie można wykonywać także sekwencje zdjęć, przy czym interwał pomiędzy pojedynczymi klatkami ustala się w zakresie od 0,3 do 30 sekund. Pojedyncze zdjęcia, jak i sekwencje można zacząć przechwytywać z opóźnieniem. Dodatkowy tryb Movie pozwala na nagrywanie krótkich filmów, lecz są one płynne jedynie w niskich rozdzielczościach.

Mankamentem jest słabe nasycenie kolorów przy wykonywaniu zdjęć poza budynkami i przy zwykłym, niezbyt ostrym oświetleniu. Barwy są jakby skażone delikatnym brązem i nie da się tego wyregulować. Podczas pracy w trybie stacjonarnym, czyli przy podłączeniu do komputera, ten problem nie istnieje. Aby jeszcze bardziej ułatwić użytkownikowi pracę z VideoBlaster WebCam Go Plus, producent dołączył do urządzenia pakiet oprogramowania, dzięki któremu można dokonywać obróbki przechwytywanych obrazów. Wśród aplikacji znajdziemy takie programy, jak WebCam Monitor, pozwalający na monitorowanie wybranego pomieszczenia lub przestrzeni w taki sposób, że przy wykryciu ruchu zostaje uruchomiona procedura zapisu pojedynczych zdjęć lub ich sekwencji i zapisanie na dysku lub przesłanie do innego komputera poprzez Internet. Oczywiście może także zostać uruchomiony alarm dźwiękowy. PhotoEditor to narzędzie pozwalające na obróbkę zdjęć poprzez zmianę parametrów kolorów i jakości obrazu, dodanie efektów specjalnych i umieszczenie ich na przykład w kalendarzu, tworzenie kartek pocztowych, animacji oraz pokazów slajdów. PixMaker Lite jest aplikacją, która daje użytkownikowi możliwość wykonania kilkunastu zdjęć i późniejszego połączenia ich w sprytny sposób w jedno zdjęcie panoramiczne. PixScreen pozwala na wykonanie czegoś podobnego jak poprzednio wymieniony program, lecz tym razem obraz można oglądać w zakresie... 360 stopni. Jeśli widzieliście Panoramę Racławicką, to zrozumiecie, o co chodzi.

WideoBlaster WebCam Go jest konstrukcją poprawioną, i to nie tylko pod względem ilości pamięci. Poprawiła się także jakość przechwytywanego obrazu, a dołączone oprogramowanie powinno usatysfakcjonować użytkowników. □

INFO • INFO • INFO • INFO

VideoBlaster WebCam Go Plus

Dane techniczne:
Rozdzielczość: max 640 x 480 punktów
Zasilanie: dwie baterie AAA lub poprzez USB
Pamięć: 8 MB
Dodatkowe: zapis dźwięku

Plusy
- możliwość pracy w plenerze
- bogaty pakiet oprogramowania

Minusy
- niska jakość zdjęć z pleneru

Dostarczył:
Creative Labs (Irl) Ltd.
Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21
02-708 Warszawa
tel. (0 22) 853-02-66

Internet:
www.creative.pl
www.soundblaster.com

Cena:
800 zł

THRUSTMASTER®

Guillemot
CORPORATION

REPLIKA KIEROWNICY FERRARI 360 MODENA

KIEROWNICA FERRARI FORCE FEEDBACK

Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych

Wyłączny dystrybutor w Polsce: ACTION www.action.com.pl

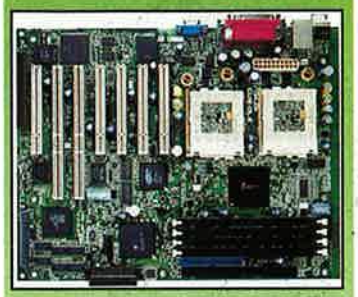
Sprzedaż promocyjna w salonach EMPiK

Nowości sprzętowe

Barracuda ATA III oferuje najwyższą wśród dysków ATA wewnętrzną szybkość transferu danych - 500 Mb/s, o 37% wyższą od szybkości wcześniejszych dysków. Ponadto wykorzystuje nowy procesor taktowany zegarem 80 MHz, zapewniający 25% wzrost wydajności przetwarzania. Dzięki interfejsowi Ultra ATA/100, czasowi wyszukiwania wynoszącym 8,9 ms oraz buforowi 2 MB jest najlepszym dyskiem do podsystemów ATA RAID.

www.seagate.com

***



Od września w TCH COMPONENTS dostępna jest serwerowa płyta główna Asus CUR-DLS, mogąca współpracować z dwoma procesorami Intel Pentium III na złączu Socket370. Dzięki zastosowaniu chipsetu Serverworks ServerSet III LE produkt może wykorzystywać magistralę systemową 100 i 133 MHz. Płyta posiada siedem slotów PCI (2 X 64 bit i 5 x 32 bit) i cztery banki pamięci obsługujące do 4 GB SDRAM PC133. Urządzenie zostało wyposażone w zintegrowaną kartę sieciową Intel 82559 LAN, kartę grafiki ATI RageXL 4MB PC 100 SDRAM oraz sterownik Ultra.160/Ultra2 SCSI.
Cena urządzenia dla końcowego klienta wyniesie równowartość 760 USD netto.

www.tch.com.pl

***

Firma TORNADO 2000 S.A oficjalnie zaprezentowała nowy monitor MARVIN IM767B. Nowy MARVIN jest rozwinięciem popularnej linii monitorów, która znalazła uznanie wśród odbiorców na terenie całej Polski. Monitor jest odpowiedzią na zapotrzebowanie użytkowników na produkt o wysokich parametrach wyświetlania obrazu, nowoczesnym wyglądzie, bardzo dobrych warunkach gwarancyjnych oraz co najważniejsze - przystępnej cenie. Najważniejszym elementem monitora MARVIN IM767B jest jego kineskop. Monitor posiada przekątną 17", co zapewnia idealne parametry widzialnej grafiki zarówno w biurze jak i w domu. Kineskop monitora MARVIN produkowany jest przez korporację LG. Dzięki zastosowaniu nowoczesnej elektroniki oraz kineskopu monitor IM767B jest w stanie wy-

Pady X-Technologies

Super Mito PC i Dark Rumble PC

X-Technologies to firma dość słabo znana na polskim rynku akcesoriów komputerowych służących do wspomagania graczy komputerowych. Pojawienie się kilku konstrukcji padów i dżojstików może to zmienić. Dwa z nich zaprezentujemy wam właśnie teraz.

Mike-L

X-Technologies Super Mito jest konstrukcją nawiązującą do sprawdzonych standardów, którą zaprojektowano zgodnie z zasadami ergonomii - a więc świetnie leży w dłoniach. Wszystkie elementy pada, oprócz przewodu połączeniowego, wykonano z półprzezroczystego granatowego plastiku. Nawiązania do popularnego standardu wylansowanego przez I-Maca są już powszechne. Materiał, z którego wykonano obudowę, jest dość śliski, dlatego podczas dłuższej zabawy grami komputerowymi dłonie się pocą i utrzymanie pada staje się trudne. Wtedy przyjemność zabawy zamienia się w walkę z wymykającym się z rąk urządzeniem.

Super Mito posiada osiem oznaczonych numerami przycisków, które umieszczono na tyle wygodnie, że dostęp do każdego jest w miarę łatwy i intuicyjny. Jeśli mieliście kiedykolwiek kontakt z kontrolerami dołączanymi do PSX-a, to są one zamontowane w bardzo podobny sposób. Klawisze podzielono na dwie grupy, dzięki czemu za pomocą przełączników umieszczonych w środkowej części pada można ustalić dla każdej czwórki osobno tryb pracy Turbo, dzięki czemu obsługa niektórych gier staje się łatwiejsza. Całość podłączamy do komputera za pomocą przewodu zakończonego wtyczką kompatybilną z portem gier, który znajduje się na większości popularnych kart muzycznych i na części płyt głównych. Dołączona polskojęzyczna instrukcja umożliwi nawet początkującym użytkownikom przebrnięcie przez proces instalacji i wyjaśni podstawowe parametry pada.

X-Technology Dark Rumble PC jest kontrolerem wyposażonym w wiele ciekawych funkcji, które są w stanie zadowolić nawet bardziej wymagających graczy. Dwie analogowe manetki pozwalają na wyjątkowo precyzyjne sterowanie obiektami na ekranie, a ośmiokierunkowy D-Pad może być wykorzystywany zamiennie z lewym kontrolerem. Funkcję Turbo, czyli specjalny tryb pracy przycisków, można przyporządkować dowolnemu klawiszowi znajdującemu się na padzie i to jedynie za pomocą przełączników, pomijając sferę programową. Najciekawszym trybem pracy pada jest funkcją Rumble, która powoduje, że urządzenie wibruje, reagując na wydarzenia w grze. Jest to dość pomysłowo zaprojektowany system; działa nawet z grami, które nie posiadają obsługi standardu Force Feedback.

Sam pad podłączamy do komputera poprzez port gier, zatem z produktem X-Technologies będą współpracowały nawet starsze gry; przewód dodatkowy, wychodzący z wtyczki, umieszczamy w gnieździe MiniJack, będącym wyjściem audio karty muzycznej, a głośniki podłączamy w przejściówce. Pozwala to na włączanie silniczka z umieszczonym mimośrodem, wywołującym wibracje, gdy odgłos generowany przez grę będzie się mieścił w zakresie dźwięków ustalonych przez projektantów. Sprawuje się to całkiem poprawnie, choć przy niektórych grach efekty wywołują poruszanie się pada w momentach, które wcale nie powinny być okraszone takimi atrakcjami. Na szczęście nie jest to funkcja włączona na stałe - można ustalić tryb pracy na standardowy, czyli bez dodatkowych efektów kinetycznych. Obudowę urządzenia wykonano z podobnego plastiku jak w poprzedniej konstrukcji, choć odróżnia ją kolor oraz faktura powierzchni, dzięki której potliwość dłoni jest trochę mniejsza. Tryby pracy analogowej oraz włączoną funkcję wibracji sygnalizują diody umieszczone pomiędzy analogowymi manetkami.

Jeśli szukacie kontrolerów gier, które nie odstraszają ceną i oferują przyzwoite parametry lub - jak w przypadku modelu Dark Rumble - funkcję wibracji, możecie spokojnie wziąć pod uwagę produkty X-Technologies. Spełniają one pokładane w nich oczekiwania i raczej nie zawiodą nabywców. □

Dark Rumble PC.

Super Mito PC.

INFO • INFO • INFO • INFO

Dark Rumble PC

Dane techniczne:
Podłączenie: port gier i wyjście dźwiękowe. Liczba przycisków: 8
Długość przewodu: 190 cm
Dodatkowe: tryb Rumble, przełączniki trybu analog/digital

Plusy
- efektowny wygląd
- tryb Rumble
- dwie analogowe manetki

Minusy
- nieprecyzyjnie działający tryb Rumble

Dostarczył:
Manta
ul. Rysy 33
02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643 54 20
fax (0 22) 641-84-82

Internet:
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Cena:
129 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Super Mito PC

Dane techniczne:
Podłączenie: port gier
Liczba przycisków: 8
Długość przewodu: 180 cm
Dodatkowe: 2 przełączniki Turbo

Plusy
- niska cena
- efektowny wygląd

Minusy
- śliski plastik obudowy

Dostarczył:
Manta
ul. Rysy 33
02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643 54 20
fax (0 22) 641-84-82

Internet:
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Cena:
39 zł

X-Technologies Iron

Powrót do korzeni

Dawno, dawno temu, gdy na świecie królowały komputery takie jak Commodore, Amiga i Atari, używało się dżojstików produkowanych najczęściej w Chinach. Charakteryzowały się one dość dobrym wykonaniem i przystępną ceną.

techNICK

Do tej pory prezentowaliśmy kontrolery charakteryzujące się bardzo wysoką jakością wykonania i zaawansowanymi technologiami użytymi przy projektowaniu tych urządzeń. Tym razem zaprezentujemy konstrukcję, którą wyprodukowano właśnie w Chinach, a która dostępna jest w Polsce. X-Technologies Iron to najprostszy z możliwych dżojstik analogowy wyposażony w cztery przyciski. Kontroler zbudowano z odpornego na uszkodzenia, twardego plastiku; z niego wykonano także uchwyt manetki, przeznaczony jedynie dla praworęcznych graczy. Zaprojektowano go zgodnie z zasadami ergonomii, przez co dłoń pewnie leży na odpowiednio wyprofilowanych kształtach. Sytuacja ma się trochę gorzej w przypadku przycisków, gdyż umieszczenie aż trzech dużych klawiszy w górnej części manetki sprawia, że dość często można przez przypadek uruchomić przycisk czerwony. Na obudowie znajduje się przełącznik, który przestawia dwa przyciski na pracę przerywaną, czyli autofire. Kalibracji dokonuje się ręcznie za pomocą dwóch potencjometrów korygujących ewentualne błędy odczytu stopnia wychylenia drążka. Podczas zabawy można trzymać dżojstik w rękach, lecz nie jest to najwygodniejsze. W pozycji wyjściowej na blacie biurka trzymają Iron na trzy gumowe przyssawki. Sprawdziliśmy urządzenie w różnych sytuacjach, między innymi w symulacjach jazdy samochodem, platformówkach i symulatorach lotniczych. Konstrukcja sprawowała się dość dobrze, choć czasem pomimo kalibracji trzeba było skorygować ustawienia za pomocą regulatorów. Biorąc pod uwagę dość niską cenę, X-Technology Iron jest ciekawą alternatywą dla dużo droższych i wyposażonych w masę bajerów dżojstików, które nie każdemu są potrzebne. Dodatkowy atut to polska instrukcja obsługi.

Tani, lecz solidnie wykonany dżojstik, przypominający czasy świetności komputerów takich jak Amiga czy Atari.

INFO · INFO · INFO · INFO

X-Technologies Iron

Dane techniczne:
Podłączenie: port gier
Liczba przycisków: 4
Długość przewodu: 1,2 m
Kalibracja: ręczna
Przepustnica: brak
Dodatkowe: przełącznik autofire

Plusy
- niska cena
- odporne tworzywo

Minusy
- krótki przewód połączeniowy
- tylko dla praworęcznych

Dostarczył:
Manta
ul. Rysy 33
02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643 54 20
fax (0 22) 641-84-82

Internet:
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Cena:
59 zł

Samsung SyncMaster 750ST

Prześwitujące szatki i... nauszniki

Monitory komputerowe, nie biorąc pod uwagę parametrów, są do siebie bardzo podobne. Jeśli użytkownik jest estetą lub poszukuje konstrukcji, która będzie w stanie wyróżnić jego zestaw spośród tłumu szarych lub kremowych urządzeń, spogląda zapewne zazdrosnym wzrokiem na bardzo ładnie prezentujące się produkty sygnowane znaczkiem iMac.

techNICK

Dla tego typu potencjalnych nabywców firma Samsung przygotowała nie lada gratkę, bowiem nowy model monitora multimedialnego SyncMaster 750ST ma obudowę wykonaną z półprzezroczystego, kolorowego tworzywa. Zastosowanie tego typu materiałów sprawiło, że każdy może dobrać sobie monitor w swoim ulubionym odcieniu. Producent dołączył do tej konstrukcji także głośniki, lecz w przeciwieństwie do większości tego typu produktów, nie są one tu zainstalowane na stałe - umieszczono je w odłączanych obudowach wykonanych z tego samego materiału co monitor. Oczywiście znajduje się na nich wyłącznik zasilania, potencjometr regulacji wzmocnienia oraz przełącznik wzmocnienia basów. Sam monitor nie ma ruchomej podstawy służącej do ustalania położenia urządzenia względem blatu biurka; zastąpiono ją dwiema śrubami zakończonymi przezroczystą kulką. Ten system zapewnia regulację pochylenia względem podłoża w zakresie od 4 do 11 stopni.

Obraz wyświetlany na ekranie jest dobrej jakości, jednakże niepozbawiony kilku drobnych mankamentów. W lewym dolnym rogu dało się zauważyć rozmycie detali związane z nieostrością, a w prawej górnej części ekranu można było zaobserwować błędy konwergencji (zbieżności kolorów składowych). Mnogość funkcji dostępnych z poziomu menu ekranowego pozwoliła zniwelować wszelkie inne błędy geometrii obrazu.

Półprzezroczysta obudowa, odłączane głośniki oraz dobre parametry obrazu sprawiają, że monitor ten może służyć nie tylko jako urządzenie wyświetlające obraz, ale także jako ozdoba biurka.

Ze względu na swój niebanalny wygląd i niezłe parametry Samsung SyncMaster 750ST jest ciekawą propozycją dla osób szukających charakterystycznego urządzenia, które ozdobi biurko w domu czy też w biurze.

INFO · INFO · INFO · INFO

Samsung SyncMaster 750ST

Dane techniczne:
Przekątna kineskopu: 17 cali
Obraz wyświetlany: 16 cali
Max rozdzielczość: 1280 x 1024
Odświeżanie poziome: 30-70 KHz
Odświeżanie pionowe: 50-160 Hz
Wielkość plamki: 0,24 mm

Plusy
- niebanalny wygląd
- odłączane głośniki

Minusy
- niewielkie błędy konwergencji

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax (0 61) 817-30-50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.samsung.com

Cena:
1570 zł

Nowości sprzętowe

świetlać obraz z plamką nie większą niż 0,25. Dzięki temu obraz jest ostry, a kontrasty i geometria w pełni zachowane. Połączenie nowoczesnego kineskopu z wysokiej klasy elektroniką sprawia, że MARVIN jest w stanie wyświetlać obraz w rozdzielczości 1024 x 768 i odświeżać ekran z częstotliwością 75 Hz. Maksymalna rozdzielczość, z jaką pracuje nowy MARVIN to 1280 x 1024.
Jedną z największych zalet monitora obok doskonałych parametrów wyświetlania, gwarancji oraz jej okresu (3 lata), jest cena IM767B. Sugerowana cena dla końcowego użytkownika została ustalona na poziomie około 1000 PLN.

www.tornado.com.pl

***

Firma Abit znana z produkcji wysokiej klasy płyt głównych i od pewnego czasu także kart graficznych rozpoczęła batalię o miejsce na rynku multimediów, gdyż całkiem znienacka zaprezentowała zestaw składający się z... pięciu kolumn głośnikowych oraz subwoofera zawierającego wbudowany wzmacniacz, karty dźwiękowej, a także specjalnego oprogramowania. Dźwięk jest odpowiednio przetwarzany przez oprogramowanie i kartę, a następnie przekazywane już w analogowej formie do wzmacniacza w kolumnie niskotonowej. Karta AU10 zbudowano wykorzystując układ Forte Media FM801, który zapewnia wyprowadzenie sygnałów dla sześciu kolumn (5.1) oraz kompatybilność z takimi standardami tworzenia dźwięku przestrzennego jak A3D, DS3D, Q3D oraz EAX. Do całości dołączono aplikację WinDVD 2000 zapewniającą programowe odtwarzanie filmów zapisanych na krążkach DVD oraz dekodowanie muzyki i odgłosów w formacie AC3. Subwoofer charakteryzuje się mocą 40W a kolumny satelitarne od 10 do 17W, co w zupełności wystarcza do nagłośnienia nawet sporego pomieszczenia. Całość oczywiście jest sterowana za pomocą pilota. Jeśli będzie to tylko możliwe to zaprezentujemy test tego zestawu w CD Action.

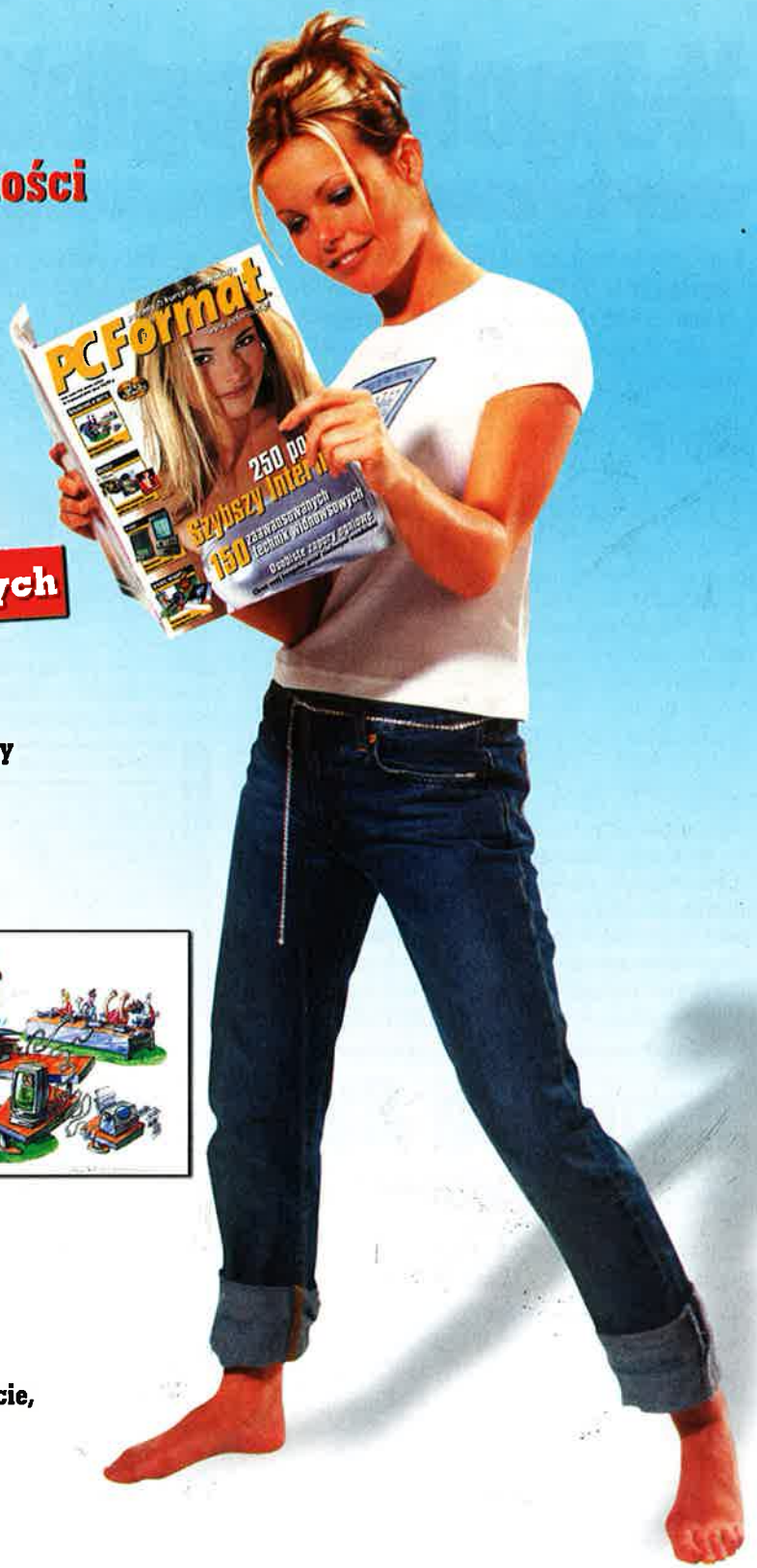
www.abit.com.tw

***

Coraz więcej firm prezentuje w ostatnim czasie przenośnych odtwarzaczy CD posiadających funkcję dekodowania dźwięku zapisanego w formie plików MP3 a nagranych na płytkach CD-R. Kolejnym przedstawicielem tego trendu jest urządzenie nazwane Genica Tavarua. Konstrukcja ta zapewnia pięćdziesięciosekundowy bufor danych pozwalający na odtwarzanie muzyki bez zakłóceń nawet podczas jazdy na rowerze czy biegania. Dodatkowo producent zaimplementował funkcję dynamicznego podbicia niskich tonów oraz umie-

Twój Internet - demon szybkości

250 wyczerpujących porad, trików, podpowiedzi
(Internet Explorer 5.5 PL, Netscape,
poczta elektroniczna, grupy dyskusyjne,
przeszukiwanie Sieci, modemy, FTP
i pobieranie plików, bezpieczeństwo i prywatność,
IRC, MP3, zakupy)



dla zaawansowanych

150 technik windowsowych

Poznaj swój system operacyjny od zupełnie nowej strony
- zaskoczenie gwarantowane!

Rozpoznajesz mnie?

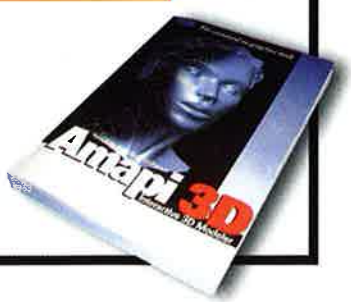
Tekst, skaner, edytor, drukarka
- jak obrazki przemienić w literki

Zapory ogniowe

Kompletne omówienie zasad bezpieczeństwa w Internecie,
recenzje aplikacji ochrony komputera domowego
(Norton Personal Firewall 2000 v2, Mafee Firewall 2.1,
ZoneAlarm 2.0)

Na płytach pełne wersje programów

między innymi: **HotDog 5.5, Amapi 4.1,
CleanReg 2.0, AMIDiag, Knihgtsmith's Music,
Sound and Disco, LapLink 7.5**



Na zakupy z PCFormat®

Kompletne omówienie zasad bezpieczeństwa w Internecie, recenzje aplikacji ochrony domowego komputera (Norton Personal Firewall 2000 v2, Malee Firewall 2.1, ZoneAlarm 2.0)

Linux Format

Shell 2, Kernel 2, personalizacja, gry dla Linuksa, słownik

GoldenOrb, HomeOrb

coolery dla overclockera

Cyfrowe podglądanie

Mikroskop Intela

Misterium Psiona - filigranowy geniusz

Opis modeli Psiona, obsługa aplikacji - jak się połączyć i zorganizować

Nowości sprzętowe

ścił funkcjonalny wyświetlacz ciekłokrystaliczny. W porównaniu do innych tego typu konstrukcji można zauważyć jedną wadę, mianowicie odtwarzacz nie radzi sobie z krążkami CD-RW, co jest sporym mankamentem, gdyż w momencie gdy znudzi nam się to co mieliśmy na nośniku to koniecznością jest posiadanie innych tego typu nośników. Do odtwarzacza można dokupić komplet akcesoriów przydatnych posiadaczom radioodtwarzaczy samochodowych. W zestawie znajduje się zasilacz podłączany do gniazda zapalniczki, przejściówka w formie kasety magnetofonowej z podłączonym przewodem zakończonym wtyczką MiniJack, a także portfelik pozwalający na przenoszenie do dziesięciu sztuk płytek oraz dziesięć czystych nośników, gotowych do wypalenia na nich danych.

www.genica.com

***

Część z czytelników zapewne zetknęła się z problemem odprowadzania ciepła z procesorów i układów umieszczanych na kartach graficznych, które po podkręceniu wydzielają tyle ciepła, że montowane fabrycznie rozwiązania chłodzące nie radzą sobie z jego odprowadzaniem. Dla tych pierwszych na rynku dostępnych jest już mnóstwo rozwiązań, natomiast dla kart graficznych nikt czegoś takiego nie proponował. Sytuacja zmieniła się wraz z pojawieniem się czegoś co nazwano BlueOrb (produkt popularnego wytwórcy GoldenOrba). Jest to sporych rozmiarów radiator z wmontowanym w środku wentylatorkiem. Mocowanie jest identyczne z tym, jakie jest stosowane w przypadku radiatorów na kartach graficznych oraz chipsetach płyt głównych. Dzięki zastosowaniu tego systemu temperatura układów spada bez mała o ponad dziesięć stopni Celsjusza w porównaniu do standardowego chłodzenia.

www.thermaltake.com

***

Firma IBM donosi o zaprojektowaniu i produkcji systemu LTO Ultrium, dokonującego magazynowania danych na taśmach dwa razy szybciej niż oferowały to dotychczas prezentowane urządzenia. Także dwukrotnie zwiększyła się liczba informacji, które można zgromadzić. Dzięki opracowaniu i wykorzystaniu nowych technologii w jednym urządzeniu można korzystać z napędów oraz nośników oferowanych przez różnych producentów. Całość pracuje pod kontrolą takich systemów operacyjnych jak Unix i Windows NT i 2000. Maksymalna pojemność taśmy to pięćset terabajtów, co wystarczy na zmagazynowanie kilku największych bibliotek świata w formie elektronicznej. Urządzenie zostało opracowane w kooperacji z takimi potentatami w dziedzinie magazynowania danych jak Seagate i Hewlett Packard.

www.ibm.com

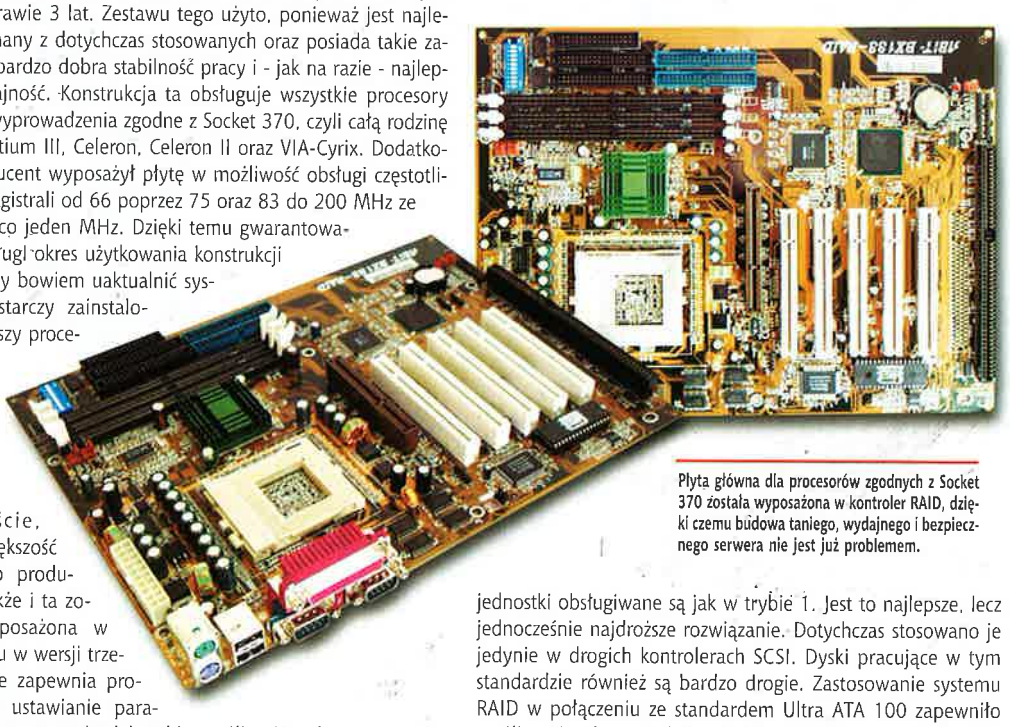
Abit BX133-RAID

Płyta dla wymagających

Jeśli ktokolwiek z czytelników pasjonuje się Internetem i ma zamiar zbudować komputer pracujący jako serwer FTP lub WWW, może także chcieć uruchomić komputer obsługujący sieć komputerową złożoną z kilkunastu innych maszyn. W takiej sytuacji na pewno stawał przed problemem wyboru płyty głównej oraz systemu kontrolerów, który zapewniłby dużą pojemność dysków twardych, ich szybką obsługę oraz bezpieczeństwo danych za przystępną cenę.

Maciej Lewczuk

Rozwiązaniem tych wszystkich problemów może stać się płyta główna wyposażona w wydajny kontroler oraz system RAID pozwalający na utworzenie macierzy dyskowych. Taką konstrukcją jest Abit BX133-RAID, zbudowana przy wykorzystaniu zestawu układów logicznych Intel BX, produkowanych już od prawie 3 lat. Zestawu tego użyto, ponieważ jest najlepiej poznany z dotychczas stosowanych oraz posiada takie zalety, jak bardzo dobra stabilność pracy i - jak na razie - najlepsza wydajność. Konstrukcja ta obsługuje wszystkie procesory mające wyprowadzenia zgodne z Socket 370, czyli całą rodzinę Intel Pentium III, Celeron, Celeron II oraz VIA-Cyrix. Dodatkowo producent wyposażył płytę w możliwość obsługi częstotliwości magistrali od 66 poprzez 75 oraz 83 do 200 MHz ze skokiem co jeden MHz. Dzięki temu gwarantowany jest długi okres użytkowania konstrukcji Abita, aby bowiem uaktualnić system, wystarczy zainstalować szybszy procesor.



Płyta główna dla procesorów zgodnych z Socket 370 została wyposażona w kontroler RAID, dzięki czemu budowa taniego, wydajnego i bezpiecznego serwera nie jest już problemem.

Oczywiście, jak większość płyt tego producenta, także i ta została wyposażona w Soft Menu w wersji trzeciej, które zapewnia programowe ustawianie parametrów procesora; istnieje także możliwość wyboru mnożnika i częstotliwości za pomocą przełączników DIP. Jest to przydatne w przypadku, gdy nie chcemy eksperymentować z podkręcaniem częstotliwości procesora. Pozostałe elementy nie różnią się w znaczący sposób od oferowanych przez inne płyty główne, tak więc skupię się na opisie najważniejszej opcji, dzięki której opisywana w niniejszym artykule płyta ma zainteresować potencjalnych nabywców - mowa o funkcji RAID.

Jest to połączenie wysokiej jakości kontrolera obsługującego standard Ultra ATA 100 oraz technologii pozwalającej na łączenie dysków twardych na trzy sposoby, które nazwano standardami RAID 0, 1 i 0+1.

Standard 0, zwany z angielska strippingiem, pozwala na takie połączenie co najmniej dwóch dysków, że pliki są dzielone na części, których wielkość waha się w granicach od 4 do 128 KB, i zapisywane na przemian raz na jednym, raz na drugim dysku. System ten zapewnia zwiększenie prędkości zapisu i odczytu niemal o 100%, gdyż porcja informacji dzielona jest na pół i tylko taką jedną część dysk musi obsłużyć. Niedogodność stanowi fakt, że awaria jednego z dysków powoduje utratę wszystkich danych.

Standard 1, zwany mirroringiem, umożliwia magazynowanie danych na dwóch napędach jednocześnie, lecz nie tak jak w poprzednim przypadku. Tu informacje zapisywane na jednym napędzie są umieszczane jednocześnie w tym samym miejscu na drugim. Jest to rozwiązanie dla tych użytkowników, którzy bardziej niż szybkość pracy cenią sobie bezpieczeństwo danych. W sytuacji, gdy awarii ulegnie jeden z dysków, wtedy sprawny napęd przejmuje funkcję uszkodzonego urządzenia, a system pracuje bez przerw. Niedogodnością tego rozwiązania jest konieczność posiadania przynajmniej dwóch dysków, choć efektywną pojemnością nie będzie suma obydwu napędów, a wielkość jednego.

System 0+1 to kombinacja obydwu wcześniej opisanych opcji. Jest jednocześnie najlepszym rozwiązaniem, jeśli chodzi o wydajność i bezpieczeństwo danych. System musi się składać z co najmniej czterech dysków twardych podzielonych na pary; każda para pracuje w trybie 0, a pary traktowane jako pojedyncze jednostki obsługiwane są jak w trybie 1. Jest to najlepsze, lecz jednocześnie najdroższe rozwiązanie. Dotychczas stosowano je jedynie w drogich kontrolerach SCSI. Dyski pracujące w tym standardzie również są bardzo drogie. Zastosowanie systemu RAID w połączeniu ze standardem Ultra ATA 100 zapewniło możliwość połączenia kilku dysków, których cena nie jest już tak wygórowana jak napędów SCSI, a które zapewniają wystarczającą wydajność, by stworzyć półprofesjonalną macierz. Wraz z płytą otrzymuje się także dystrybucję darmowego systemu operacyjnego Linux w wersji Gentus 3.0E, dzięki któremu można stworzyć serwer plików lub stację roboczą spełniającą wymagania nawet wybrednych użytkowników. Jeśli poszukiwaliście tego typu rozwiązania, to firma Abit zaprezentowała gotową konstrukcję w postaci płyty BX133-RAID, która pozwoli na realizację zamysłów dotyczących budowy wydajnego systemu komputerowego. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Abit BX133-RAID

Dane techniczne:
Chipset: Intel BX
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1
Magistrala FSB: 66/75/83-200 co 1 MHz
Inne: kontroler Ultra ATA 100 RAID

Plusy
- kontroler RAID
- duże możliwości rozbudowy
- dołączony Gentus Linux

Minusy
- brak obsługi RAID poziom 5

Dostarczył:
BIOS
ul. Jagiełły 3
02-495 Warszawa
tel. (0 22) 867-51-38
fax (0 22) 662-10-77

Internet:
www.bios.com.pl
www.abit.com.tw

Cena:
655 zł

Logitech QuickCam Web

Kolejne cyfrowe oko

Firma Logitech ma w swojej ofercie bardzo wiele różnych komputerowych urządzeń peryferyjnych. Wśród nich znajduje się pełne spektrum cyfrowych kamer, których ceny i możliwości są tak różne, że praktycznie każdy może wybrać model odpowiadający swoim potrzebom.

Mike-L

Tym razem przedstawimy czytelnikom model QuickCam Web. Jest to kamera, której możemy używać na różne sposoby, a to za sprawą trzech metod mocowania. Metoda podstawowa to gumowa podstawka, pozwalająca na przykład ustawić urządzenie na monitorze czy w innym miejscu. Alternatywę stanowi specjalnie zaprojektowany uchwyt, którego elementy pokryto gumą charakteryzującą się bardzo dużą przyczepnością. Pozwala to na montaż kamery na przykład na półkach czy panelach LCD. Trzecim sposobem jest umiejscowienie QuickCam Web na statywie fotograficznym za pomocą standardowego wkrętu. W niewielkiej, kulistej obudowie znalazło się miejsce na mikrofon. Dla jednych jest to wygodne, dla innych nie. Jeśli kamera znajduje się dość daleko od nas, mogą wystąpić problemy z wyłapywaniem dźwięku. Całość łączymy z komputerem przy użyciu przewodu zakończonego wtyczką USB.

Ciekawostką jest nowy sposób montażu tej kamery za pomocą specjalnych "łapek" na półkach lub monitorach LCD.

Na krążku CD dołączonym do zestawu znajduje się program instalacyjny umożliwiający łatwą instalację najpotrzebniejszych aplikacji oraz sterowników. Komunikuje się on z użytkownikiem w kilku językach, lecz niestety brak naszej, polskiej wersji. Logitech QuickCam to aplikacja pozwalająca na nagrywanie na dysku twardym pojedynczych klatek oraz całych sekwencji, a także przesyłanie ich pocztą elektroniczną. Można także przesyłać je za pomocą stron WWW.

Kamery można także używać jako detektora ruchu. Jest to funkcja programowa, polegająca na sprawdzaniu zmian, jakie zachodzą przed cały czas działającą kamerą. Jeżeli po włączeniu stanu czuwania, zmieni się kolor zbyt dużej liczby punktów (na przykład wejdzie w kadr) oprogramowanie podejmuje akcje ostrzegające. Może to być wydawanie sygnału dźwiękowego, albo ciche powiadomienie e-mailem na komórkę, bądź pager. W ten sposób można skonstruować prosty i tani system alarmowy, który zapobiegnie naruszaniu naszej prywatności (na przykład przez rodziców ;).

Kolejnym elementem zestawu oprogramowania jest pakiet, noszący nazwę Reality Fusion Variety Pack to zestaw wygaszaczy ekranu. Można pograć w wirtualną koszykówkę czy pobawić się w przebijanie baniek mydlanych. Oprogramowanie reaguje na ruchy człowieka przed obiektywem i stara się zrozumieć, jaką czynność akurat wykonał i przedłużyć ją w wirtualną rzeczywistość gry. Niezwykle wciągająca zabawka.

Wszystkie te programy pozwalają wykorzystać QuickCam Web na bardzo wiele sposobów - od przesyłania zdjęć znajomym, po umożliwienie na przykład internautom obserwowania kolejnych stadiów kiełkowania roślin czy podglądania życia chomika lub innego zwierzątka [Perwersja! dopisek redakcji]. Oczywiście zastosowań jest o wiele więcej, a ogranicza je tylko i wyłącznie wasza inwencja.

Obraz przechwytywany przez urządzenie charakteryzuje się przyzwoitą jakością i nie można mu zbyt wiele zarzucić. Rozdzielczość nie jest może zbyt oszałamiająca, ale nie odbiega od normy, a za tę cenę można się tylko cieszyć.

Logitech QuickCam Web jest propozycją skierowaną dla szerszej rzeszy odbiorców, dlatego jej parametry i cena zostały skalkulowane na w miarę przystępnym poziomie. Jeśli koszty wydadzą się zbyt wysokie, należy porównać możliwości urządzenia z innymi dostępnymi na rynku. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Logitech QuickCam Web

Dane techniczne:
Rozdzielczość: do 640 x 480 punktów
Podłączenie: poprzez port USB
Długość przewodu: 2 m
Dodatkowe: wbudowany mikrofon

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A.
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./fax: (0 22) 868-80-01

Plusy
- wbudowany mikrofon
- dodatkowy zaczep do półek

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Minusy
- sztywny przewód połączeniowy

Cena:
335 zł

Nowości sprzętowe

Videologic Vivid to nowa karta graficzna przeznaczona dla graczy, a wyposażona w akcelerator PoverVR Kyro. Obsługuje on takie funkcje jak:
- cieniowanie Gourauda i płaskie
- teksturowanie i cieniowanie perspektywiczne
- środowiskowe mapowanie wybojów
- kompresję tekstur DXTC
- ośmiopoziomowe multiteksturowanie
- 32-bitowy z-bufor
- sprzętowy efekt mgły
- obsługa tekstur w formatach YUV i DXT
- filtrowanie anizotropowe
- antyaliasing całych scen
- Niska cena i niezła wydajność przy obsłudze praktycznie wszystkich ważniejszych efektów potrzebnych do tworzenia trójwymiarowych scen powinny zainteresować potencjalnych odbiorców karty.

www.videologic.com
www.kyro.st.com

***

Radeon All-in-Wonder jest zestawem, który firma IBM ma zamiar instalować w produkowanych przez siebie komputerach z serii NetVista. Kompletny zestaw pozwalający na obsługę praktycznie wszystkich efektów 3D oraz wejść i wyjść wideo pozwolą na łatwe tworzenie systemów kina domowego, bez konieczności instalacji specjalistycznych dekoderów, a także na amatorskie zajmowanie się obróbką ruchomych obrazów.

www.atitech.com

***

Neo25 jest przenośnym odtwarzaczem plików MP3. Jako nośnika danych użyto w tej konstrukcji miniaturowych dysków twardych stosowanych do tej pory głównie w komputerach typu laptop. Poprzez złącze USB można załadować na dysk ulubione utwory i nie przejmować się na przykład podczas podróży tym, że przez przypadek zarysujemy płytki z nagraniami. Na dysku w Neo25 można magazynować nie tylko empetrójki, ale także wszelkie inne dane i przenosić je pomiędzy komputerami wyposażonymi w odpowiednie oprogramowanie i interfejs USB. Urządzenie odtwarza pliki skompresowane z jakością od 80-320 bitów włączając w to odmianę VBR. Bez problemu także Neo25 obsługuje listy utworów w formacie M3U. Firmware, czyli oprogramowanie samego odtwarzacza można łatwo uaktualnić. Wbudowany equalizer pozwoli do-

Nowości sprzętowe

brać barwę dźwięku, która nam odpowiada. Dodatkowo do zestawu dołączono pilota, pozwalającego na łatwe sterowanie parametrami urządzenia. Wyświetlacz ciekłokrystaliczny umożliwia wyświetlanie danych w czterech wierszach, z których dowiemy się o tytule aktualnie odgrywanego utworu, jego umiejscowieniu na dysku, trybie pracy oraz głośności. Energia pobierana jest z litowo-jonowej baterii lub zasilacza sieciowego. Pojemności dysków, których można zamontować w Neo25 to od 6 do 12 gigabajtów.

www.ssiamerica.com

***

Neo35 jest odtwarzaczem muzyki zapisanej w formacie plików MP3. Cecha charakterystyczna tego urządzenia jest obudowa, która gabarytami i kształtem przypomina popularne szuflady Adaxa przeznaczone do noszenia dysków twardych. Dane pobiera się z komputera wsuwając Neo35 do specjalnej kieszeni, by po tej operacji można było podłączyć szufladę do zestawu HiFi lub w miejsce radia samochodowego. Informacje ładowane są bardzo szybko, gdyż konstrukcja traktowana jest jak kolejny napęd w systemie. W Neo35 można zastosować dowolnej pojemności 3.5 calowy dysk twardy. Urządzenie jest w stanie pracować ze standardami FAT16 i FAT32, oraz obsługuje pliki zapisane z rozdzielczością 80 do 320 bitów. Producent wyposażył swoją konstrukcję w pilota na podczerwień oraz specjalne kieszenie do montażu w samochodzie i komputerze.

www.ssiamerica.com

***

NEC zaprezentował niedawno monitor wykorzystujący ciekłokrystaliczną matrycę o przekątnej ekranu wynoszącej 21.3 cala. Przeznaczony dla osób profesjonalnie zajmujących się projektowaniem CAD lub obróbką obrazu w studiach DTP wyświetlacz jest w stanie wyświetlić obraz w rozdzielczości 1600 na 1200 punktów. Dzięki zastosowaniu opracowanej w laboratoriach NECa technologii SuprFine kąt, spod którego można obserwować obraz wynosi 170 stopni. Parametry monitora zmienia się za pomocą kilku przycisków i menu ekranowego. Cena powinna kształtować się w granicach siedemdziesięciu czterech tysięcy złotych.

Agfa ePhoto 780c, CL30 Clik!

Clik i foto

Przychodzi nam od czasu do czasu testować aparaty cyfrowe. Zdarzają się konstrukcje dobre, rewelacyjne, ale niestety także przeciętne. Po zabawie z dwoma urządzeniami firmy Agfa zastanawiam się, do której z tych kategorii je zaklasyfikować.

Łukasz Nowak

Pierwszy z aparatów nosi nazwę ePhoto 780c i jest to jeden z najsłabszych modeli, które można obecnie spotkać na rynku. Jego matryca CCD posiada zaledwie 350 tysięcy punktów, co jak na dzisiejsze czasy jest wartością bardzo niewielką. Bezpośrednią konsekwencją tego parametru jest maksymalna rozdzielczość wykonywanych zdjęć, która wynosi 640 x 480 punktów. Można ją co prawda podnieść do 1024 x 768 przy użyciu programowego algorytmu interpolacji o nazwie PhotoGenie, jednak, jak to zwykle bywa w tego typu rozwiązaniach, efekty takiej operacji są dosyć mizerne. Obiektyw aparatu jest osadzony na stałe, bez możliwości zmiany ogniskowej (ekwiwalent 35 mm dla aparatów klasycznych), nie posiada nawet autofocusa. Ostrość ustawia się ręcznie na jedną z trzech wartości.

Wbudowany, kolorowy wyświetlacz LCD może na bieżąco wyświetlać obraz lub też służyć do przeglądania wcześniej zrobionych zdjęć. Mechanizmy kontroli aparatu uzupełnia mały ekran, na którym podawana jest aktualna rozdzielczość, ilość wolnego miejsca i tryb działania wbudowanej lampy błyskowej.

Agfa przechowuje zdjęcia na karcie SmartMedia. W zestawie znajduje się 2 MB egzemplarz, na którym można zapisać nieco ponad 20 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480. Możliwe jest jednak dokupienie kart o pojemności nawet 64 MB. Komunikacja z komputerem odbywa się za pomocą portu szeregowego, co skutkuje tragicznie wolną transmisją danych. Na ściągnięcie pełnej zawartości karty trzeba czekać nawet kilkanaście minut. Brak interfejsu USB jest w dzisiejszych czasach sporym niedopatrzeniem.

Jeśli chodzi o jakość zdjęć, to niestety po tej klasy aparacie nie można oczekiwać zbyt wiele. O fotografowaniu w pomieszczeniach można w zasadzie zapomnieć, a przy świetle słonecznym też nie jest najlepiej. Aby zapewnić przyzwoitą jakość, należy robić zdjęcia w dzień i to jak jest w miarę jasno. Przy kompletnie zachmurzonym niebie rezultaty zaczynają być mało interesujące. No i oczywiście dochodzą do tego jeszcze przebarwienia, które są zmorą właściwie wszystkich aparatów cyfrowych. Pomimo usilnych starań nie udało mi się wykonać zdjęcia, na którym biała ściana byłaby naprawdę biała. Zawsze miała lekko różowy odcień. Ale to już jest wina technologii, a nie aparatu.

Agfa ePhoto 780c teoretycznie posiada wszystkie potrzebne elementy (poza zoomem), jednak kiepskie parametry sprawiają, że trzeba się mocno nagimnastykować, żeby wykonać przyzwoite zdjęcie. Sytuację poprawia nieco cena. Jest ona sporo niższa od innych aparatów cyfrowych, jednak nadal wielokrotnie przewyższa konstrukcje tradycyjne. Ten aparat jest zabawką dla początkujących. Nie należy po nim oczekiwać cudów, ale przy odrobinie wprawy i szczęścia można zrobić przyzwoite zdjęcia.

Drugim modelem, który testowaliśmy, był ePhoto CL30 Clik! Ta konstrukcja jest już znacznie bardziej zaawansowana, a co za tym idzie także sporo droższa. Matryca tego aparatu ma wielkość 1 miliona pikseli, co pozwala na uzyskanie optycznej rozdzielczości na poziomie 1152 x 864 punktów. Można już wtedy wykonać przyzwoitej jakości zdjęcia. Podobnie jak model 780c, także CL30 posiada na stałe osadzony obiektyw o ogniskowej 43 mm (ekwiwalent). Co ciekawe jednak, istnieje możliwość dokupienia specjalnych telekonwerterów, które pozwalają zmieniać tę wartość. Możliwe jest także zastosowanie filtrów i innego rodzaju nasadek na obiektyw, co daje już całkiem sporo możliwości dla zręcznego fotografa. Drugą bardzo ciekawą opcją jest zamontowanie napędu Clik! 40 MB. Daje to potężną przewagę nad innymi aparatami, gdyż dyskietka Clik! kosztuje zaledwie 70 zł, a karta pamięci o tej samej pojemności przynajmniej 10 razy więcej. Minusem tego rozwiązania jest dosyć długi czas potrzebny na zapisanie zdjęcia (nawet kilka sekund). Jednak nikt, kto kiedykolwiek robił zdjęcia aparatami cyfrowymi, nie liczy na strzelanie kilku klatek na sekundę. CL30 posiada także możliwość komunikacji z komputerem za pomocą interfejsu USB, co znacznie przyspiesza transfer, a także czas wyświetlania obrazu na telewizorze.

CL30 Clik! jest już całkiem przyzwoitą konstrukcją. Docenią ją osoby, które muszą wykonywać dużo zdjęć bez dostępu do komputera. Niska cena nośników pozwala na praktycznie nieograniczone magazynowanie zdjęć. CL30 nie jest szczytem technologii w fotografii cyfrowej, jednak za względnie niską cenę pozwala wykonać dobrej jakości zdjęcia. Bardzo dużo dobrej jakości zdjęć! □

INFO · INFO · INFO · INFO

Agfa ePhoto 780c

Dane techniczne:
Rozdzielczość matrycy: 350 kilopikseli
Karty pamięci: SmartMedia
Transfer danych: port szeregowy
Zoom: brak
Baterie: 4 x AA

Plusy
- prosta obsługa
- względnie niska cena

Minusy
- bardzo niska rozdzielczość matrycy
- wymaga bardzo dobrego oświetlenia

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax. (0 61) 817-30-50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.agfa.com.pl

Cena:
1000 zł

INFO · INFO · INFO · INFO

Agfa ePhoto CL30 Clik!

Dane techniczne:
Rozdzielczość matrycy: 1 megapiksel
Karty pamięci: Clik!
Transfer danych: USB
Zoom: cyfrowy
Baterie: 4 x AA, zasilacz

Plusy
- niska cena nośników
- dostępność nakładek na obiektyw

Minusy
- niska rozdzielczość matrycy

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax. (0 61) 817-30-50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.agfa.com.pl

Cena:
2500 zł

Samsung Combo SM-30BEW

Trzy w jednym...

Urządzenia nagrywające płytki CD-R i CD-RW kosztują coraz mniej, podobnie napędy CD i DVD. Niestety większość czytelników zapewne posiada obudowy Mini lub Midi Tower, w których liczba miejsc na napędy 5,25 cala jest ograniczona. Co zrobić, by umieścić tam trzy urządzenia i nie blokować możliwości rozbudowy?

Maciej Lewczuk

Wyjściem z tego typu sytuacji jest zakup napędu łączącego w sobie wszystkie trzy funkcje, a ochrzczonego mianem Combo. Jednym z producentów tego typu urządzeń jest firma Samsung, która zaprezentowała model SM-304BEW. Napęd charakteryzuje się czterokrotną prędkością zapisu danych na płytkach CD-R i CD-RW oraz prędkością odczytu danych z tego typu krążków wynoszącą maksymalnie dwadzieścia cztery razy więcej niż szybkość podstawowa, czyli 150 KB/s. Dane z płytek DVD przesyłane są z czterokrotną prędkością, co odpowiada porcji danych wynoszącej około 5400 KB w ciągu jednej sekundy. Wszystkie te parametry powinny zadowolić większość użytkowników, gdyż wystarczają one do w miarę komfortowej pracy. Aplikacją dołączaną do nagrywarki jest produkt firmy Adaptec - Easy CD Creator. Dzięki temu programowi można wypalić praktycznie każdy rodzaj danych i dowolne ich kombinacje. Napęd nie umożliwia nadpalania krążków, czyli umieszczania na nich trochę większej ilości danych niż przewiduje to ogólna pojemność płyty. Nie ma także możliwości umieszczania na nośnikach audio tak zwanego CD-Textu, czyli danych tekstowych, które mogą być wyświetlane podczas odczytu muzyki na nowszych odtwarzaczach CD.

Dodatkowa aplikacja, CD Copier Deluxe, pozwala na wykonywanie kopii zapasowych wszelkiego typu płytek w sposób nie nastręczający zbyt wielkich problemów nawet początkującemu użytkownikowi. Nie zapomniano także o dołączeniu programu Direct CD, umożliwiającego zapis pakietowy. Jako czytnik płytek DVD urządzenie Samsunga sprawuje się bardzo dobrze, choć niektórych użytkowników może zniechęcić możliwość jedynie pięciokrotnej zmiany regionu. Zabezpieczenie to występuje jednak w większości sprzedawanych napędów. Czterokrotna prędkość odczytu zapewnia płynne odtwarzanie filmów i jednocześnie nie powoduje nieprzyjemnego szumu krążka, który niekorzystne wpływa na odbiór dźwięku podczas oglądania.

Napęd ten łączy w sobie rozmaite funkcje: czyta krążki DVD i CD oraz pozwala wypalać płytki CD-R i CD-RW.

Napęd Samsung Combo SM-30BEW jest dość ciekawą propozycją dla wszystkich użytkowników, którym zależy bardziej na funkcjonalności i niskich kosztach eksploatacji niż na wyśrubowanych parametrach urządzeń zapisujących i odczytujących dane z krążków. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Samsung Combo SM-30BEW

Dane techniczne:
Interfejs: ATAPI/E-IDE, Bufor: 2 MB
Zapis CD-R/RW: 4x/4x,
Odczyt CD: 24x, Odczyt DVD: 4x
Czas dostępu CD/DVD: 100 ms/120 ms

Plusy
- nagrywarka i czytnik DVD w jednej obudowie
- dobry stosunek ceny do możliwości

Minusy
- niezbyt wysoka prędkość zapisu i odczytu
- brak opcji overburn

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax (0 61) 817-30-50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.samsung.com

Cena:
1010 zł

Nowości sprzętowe

FW900 to monitor z rodziny FD Trinitron zaprezentowany przez firmę Sony. Urządzenie wyposażono w dwudziesto cztero calowy kineskop Wide. Konstrukcja ta powinna zainteresować osoby parające się obróbką materiałów w studiach reklamowych i DTP oraz inżynierów projektujących za pomocą aplikacji CAD. Obraz wyświetlany w formacie 16:9 i 16:10. FW900 wykorzystuje takie nowinki techniczne jak Multi Astigmatism Lens System, Extended Field Elliptical Aperture Lens oraz Beam Landing Control, dzięki którym tak geometria jak i kolory mają być idealne na całej powierzchni. Pokrycie kineskopu przeciwodblaskową powłoką Hi-Con także korzystnie wpływa na komfort pracy z monitorem Sony. Maksymalna rozdzielczość jaką można uzyskać to 1920 na 1200 punktów.

www.sony.com.pl

***

Korporacja NEC pokazała niedawno nowe monitory plazmowe o przekątnej wyświetlacza równej czterdziestu dwóm calom. Panele

sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION

www.klubcda.pl • e-mail: klubcda@silvershark.com.pl

CD-ACTION

24 GODZINY NA DOBĘ

DZWOŃ

0801 600 200

koszt połączenia - 35 gr. brutto
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

7 DNI W TYGODNIU

Klub CDA

sprzed@ż wysyłkowa

KARTA KLUBOWICZA

Regulamin klubu CDA na stronie WWW

Klub CD-Action, znowu działa!

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl
Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

U nas znajdziesz wszystko!

NOWOŚCI

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Powakacyjne wyprzedaże

www.klubcda.pl

Nie czytaj tego!!! *

Milenijna Histeria

Już w grudniowym numerze CD-ACTION dowiesz się, czy w XXI wieku otrzymasz komputer za darmo...

Kompy za FRIKO

Totalnie odjazdowa zabawa dla naszych Klubowiczów (ale nie tylko)...

Zagadka:

Ile Twojego komputera mieści się w pudełku Cover CD? Jest tylko jeden sposób, żeby się tego dowiedzieć...

STREFA ACTION EXCHANGE

Tam poznasz prawdziwą wartość prenumeraty...

Wyrzuć swoje szczęście na śmietnik...

...nie będzie Ci już potrzebne.

CD-ACTION w grudniu

Nie przegap swojego nowego KOMPUTERA!

CD-ACTION w grudniu

Jeśli nie chcesz mieć nowego komputera. *

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca Grudzień /2000
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ numer 12/2000 z DVD 24,99zł

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE!

.....
podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

.....
imię i nazwisko (czytelnie)

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym
NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca Grudzień /2000
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ numer 12/2000 z DVD 24,99zł

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE!

.....
podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

.....
imię i nazwisko (czytelnie)

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym
NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca Grudzień /2000
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ numer 12/2000 z DVD 24,99zł

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE!

.....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpacajcego

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

www.klubcda.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Gry PROMOCJA

Icewind Dale 2xCD PL

cena 89,00 brutto

Submarine Titans PL

cena 90,00 brutto

MDK 2 (gratis MDK1)PL

cena 72,00 brutto

Red Alert 2

cena 109,00 brutto

Case Closed PL

cena 59,00 brutto

Crime Cities PL

cena 90,00 brutto

Commandos 2

cena 109,00 brutto

Skout PL

cena 35,00 brutto

Baśń Lulu i jej książka PL

cena 25,00 brutto

Pytaj o gadżety firmowe

Chcesz więcej?! Zadzwoń 0801 600 200

zajrzyj na stronę www.klubcda.pl

Oferta tylko dla klubowiczów!

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring

KOD: C6001

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front

KOD: C6002

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA

KOD: C6003

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc

KOD: C6004

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogo: Mobile Armor Division

KOD: C6005

Filmy DVD

NOWOŚĆ

Promocja

TANIO

Między innymi

Armageddon

cena 79,00 brutto

Bad Boys

cena 85,00 brutto

Ekstradycja 3 5xDVD

cena 299,00 brutto

Góra Dantego

cena 85,00 brutto

Kontakt

cena 69,00 brutto

Pinokio

cena 79,00 brutto

Mikrokosmos

cena 29,00 brutto

Książki

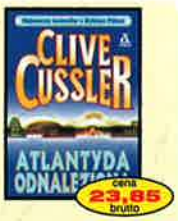
NOWOŚĆ

Promocja

TANIO

Między innymi

Atlantyda Odnaleziona
Clive Cussler



cena 23,85 brutto

1858. Załoga statku wielorybniczego znajduje w ładowni uwięzionego w lodach Antarktydy wraku niezwykłą czaszkę z obsydianu. Marzec 2001. W starej kopalni złota w Kolorado grupa antropologów odkrywa grotę z inskrypcjami i... czaszką z obsydianu. W chwilę potem tajemnicza eksplozja niszczy kopalnię. Kwiecień 2001. Statek badawczy NUMA zostaje zaatakowany przez... niemiecki U-Boot z czasów wojny. Dirk Pitt jest pewien, że coś łączy te wydarzenia. Ale nie wie, że zagadka sprzed tysięcy lat kryje groźbę zagłady współczesnego świata...

Najbardziej porywająca, najbardziej dynamiczna powieść mistrza przygody i sensacji.

"Kirkus Reviews"

Brawurowa książka o historii, nauce i przygodzie. Cussler jest niezrównany!

"Publishers Weekly"

Ilustrowany przewodnik po postaciach Gwiezdnych Wojen
Andy Mangels

cena 23,85 brutto

Luke Skywalker, Darth Vader, Obi-Wan Kenobi, Jabba, Lando Calrissian, Jan Dodona, Ephant Mon i kilkudziesięciu innych bohaterów - dobrze znanych wszystkim miłośnikom Gwiezdnych Wojen

Dokładne życiorysy wszystkich postaci z filmów, książek, komiksów, seriali i gier rozgrywających się w świecie Gwiezdnych Wojen
Opis przygód i charakterystyka każdego bohatera
Nowe, ciekawe informacje
Fotografie, szkice i rysunki większości postaci
Wszechświat Gwiezdnych Wojen rozwija się szybciej niż kiedykolwiek... Z Ilustrowanym przewodnikiem po postaciach Gwiezdnych Wojen nigdy się w nim nie zgubisz!

Księga oszustw
Stuart Gordon

cena 23,85 brutto

Pasjonujące opowieści o ludzkim sprycie i naiwności, o najbardziej spektakularnych mistyfikacjach i najoryginalniejszych w historii szalbierzach.
Ludzka przebiegłość i łatwowierność zawsze szły ze sobą w parze. W żadnym społeczeństwie i w żadnej epoce nie brakowało oszustów, szarlatanów, naciągaczy i szulerów.

Autor przytacza najbardziej spektakularne mistyfikacje i przedstawia najoryginalniejszych w dziejach szalbierzy.

genialni fałszerze obrazów
"sprzedaż" wieży Eiffla
"zdobywcy" bieguna północnego
oszustwa naukowe
preparowanie zjawisk nadprzyrodzonych
fenomen fałszywych proroków
i wiele innych zdumiewających historii opowiedzianych zarówno ku rozrywce, jak i ku przestrodze.

Programy - najtańsza oferta!

TANIO

Gry, multimedia, programy użytkowe, filmy DVD. Wycinek oferty liczącej ponad 4000 tytułów.

10 Manmade Wonders	25 zł	Battleship - Bitwa Morska (2 CD)	159 zł	Expect No Mercy	139 zł	Faust (4 kompakty) (PL)	79 zł
1000 Hot Games /seria 'Darmocha'/	39 zł	Battlestorm	39 zł	Expendable	79 zł	SWIV	49 zł
10000 Cliparts 3.0	69 zł	Battlezone	159 zł	Expert Pool	129 zł	Sydney 2000	139 zł
10000 Klipartów	25 zł	Battlezone 2	169 zł	Exploration	39 zł	Symulacje lotu	25 zł
101 Dalmatyńczyków /Disney/ - animowana bajka	149 zł	Baza Danych Gospodarczych COIG '98 (PL)	49 zł	Exterminacja (PL)	69 zł	Syndicate Plus	27 zł
101st Airborne (Cool Games 1/99)	29 zł	Baza Danych Gospodarczych COIG '99 (PL)	79 zł	Extreme 500	159 zł	Syndicate Wars	49 zł
10-Pak Adventure Pack /Wayzata/ (10 kompaktów)	135 zł	BBS Toolkit	19 zł	Extreme Assault	99 zł	Synnergist	95 zł
10-Pak Big 10 Simulation Arcade/EF 2000, Silent Steel, .../ (10 CD)	149 zł	BC Racers79	65 zł	Extreme Assault - druga edycja (PL)	29 zł	Last Bounty Hunter	95 zł
10-Pak CD-ROM Bundle (10 CD)	149 zł	BCI Net Vol.1 - US Shareware269	25 zł	Extreme Games	119 zł	Last Bronx	160 zł
10-Pak Corel Super Ten Entertainment & Reference (10 CD)	159 zł	Beast Within - Gabriel Knight 2 (6 CD)	119 zł	Extreme Pinball	69 zł	Last Dinosaur Egg - Adventures Of Victor Vector	39 zł
10-Pak Corel Super Ten Kids Entertainment Pack (10 CD)	159 zł	Creative Clipart Vol.1	22 zł	Eye Of The Beholder 3	39 zł	Last Dynasty	69 zł
10-Pak Explorer Pack 2 / Wayzata/ (10 CD)	135 zł	Creature Shock (2 CD)610	179 zł	F/A 18 Hornet 3	149 zł	Last Ninja 2 + 5 Games	29 zł
10-Pak Mac 5ft Pak (10 CD)	179 zł	Creatures	125 zł	F/A 18 Korea	159 zł	Last Ninja 3	49 zł
10-Pak Pure Platinum (10 CD)	145 zł	Creatures 2	69 zł	F/A-18E Carrier Strike Fighter	145 zł	Last Rites	49 zł
Battlecruiser 3000	139 zł	Creatures 3	99 zł	F1 Racing Simulation	55 zł	Kingdom O' Magic	155 zł
Battleground - Antietam	79 zł	Creatures Deluxe - druga edycja	49 zł	F117A Stealth Fighter	35 zł	Kingdom -The Far Reaches 441	55 zł
Battleground - Ardennes	99 zł	Crime Patrol + Game Gun! 530	175 zł	Family Fun 118	19 zł	Kingmaker	59 zł
Battleground - Chickamauga	159 zł	Critical Path 225	109 zł	Family Medical Guide /DK/	129 zł	Kingpin	159 zł
Battleground - Gettysburg	49 zł	Croc	55 zł	Family ZOO - Animal Encyclopedia	29 zł	King's Quest V112	29 zł
Battleground - Napoleon In Russia	99 zł	Croc 2	109 zł	FAO II	55 zł		
Battleground - Shiloh	79 zł	Cross Country + Genius (PL)	139 zł	FAO III	55 zł	DVD film 'Zakochany kundel' (PL)	90 zł
Battleground - Waterloo	99 zł	Crossing USA Photo CD	55 zł	Faraon (PL)	99 zł	DVD film 'Zakochany Szekspir' (PL)	99 zł
		Crow - Miasto Aniołów	79 zł	Faraon: Kleopatra / dodatkowe misje/ (PL)	99 zł	DVD film 'Zapach kobiety' (PL)	99 zł
		Exclusive Win Games 1	19 zł	Farm Animals	19 zł	DVD film 'Zdrada' (PL)	99 zł
		Exclusive Win Games 2	19 zł	Fascynujące Stereogramy	25 zł	DVD film 'Zgadnij, kim jestem?' (PL)	99 zł
		Exhumed	49 zł	Fashion, Advertising & Lifestyles	32 zł	DVD film 'Zręczne ręce' (PL)	99 zł
				Fatal Racing	99 zł	DVD film 'Żądło (PL)	99 zł

Nowości sprzętowe

mogą być z powodzeniem wykorzystane na kilka sposobów, a najpopularniejsze z nich to wyświetlanie obrazu podczas różnych prezentacji, podstawa kina domowego, czy też jako niezbędny element podczas zabaw z grami wideo. Jednakże nie każdego stać by zakupić tego typu monitor do domu, dlatego też będzie on wykorzystywany raczej przez profesjonalistów.

www.nec.com.pl

***

Poznański dystrybutor sprzętu komputerowego - Cadena Systems wprowadziła do swojej oferty trzy nowe kamery cyfrowe Philipsa: Vesta, Vesta Fun PC oraz Vesta Pro Scan. Nowe urządzenia doskonale nadają się do prowadzenia wideokonferencji w sieci, wysyłania wideo-poczty i gier. Ciekawostką jest fakt, iż Vesta Pro Scan może służyć jako skaner. Kamera zaopatrzona jest w statyw, który umożliwia jej stabilne osadzenie na biurku i szybkie skanowanie zdjęć lub dokumentów. Sprzęt może stać się zatem ciekawą alternatywą dla tradycyjnych skanerów. Kamera zaopatrzona jest w niezbędne do tej czynności oprogramowanie: Xerox PageCam zawierające OCR. Jest łatwa w użyciu, przeznaczona do zastosowania w domu i w biurze. Minimalne oświetlenie, przy którym pracuje kamera to 1 lux. Urządzenie posiada ponadto soczewkę F3.0, sensor 1/4 cala oparty na układzie CMOS, zintegrowany z kamerą mikrofon i wyjście cyfrowe poprzez USB. Vesta Fun PC oprócz możliwości wysyłania wideo-poczty i prowadzenia wideokonferencji, oferuje w zestawie grę Ghost Lab. Kamera posiada soczewkę F2.0 i sensor 1/3 cala oparty na układzie CMOS. Trzecia z kamer z oferty Cadena Systems - Vesta, w odróżnieniu od Vesta Pro Scan ma czujnik 1/4 cala oparty o układ CCD. Wszystkie pracują z maksymalną rozdzielczością 640 x 480, nagrywają i odtwarzają z prędkością do 30 klatek/sekundę (fps) w standardzie NTSC oraz PAL, kontaktują się z komputerem za pośrednictwem portu USB. Z każdą kamerą producent dostarcza atrakcyjne oprogramowanie.

www.cadena.com.pl

***

Rhythmic Edge, Accoustic Edge oraz Seismic Edge to karty muzyczne, które zostały zaprojektowane w laboratoriach firmy Philips. Są one przeznaczone dla różnych grup odbiorców. Jedno z pośród nich obsługuje stereofoniczne wyjście, kolejne już cztery kolumny w trybie surround, a kolejne na sześciu głośnikach czyli obsługuje standard 5.1. Najbardziej rozbudowana wersja pozwala na przetwarzanie dźwięku z płyt DVD i dodawanie dodatkowych, wzbogacających odbiór efektów. Thunderbird Q3D SAA7780 jest podstawą kart Rhythmic i Edge a Avenger SAA7785 jest sercem konstrukcji nazwanej Acoustic. Najbardziej zaawansowana karta nie powinna kosztować więcej niż sto dolarów amerykańskich.

www.news.philips.com

***

Pady Gravisa

Destroyer Tilt i Xterminator Digital Game Pad

Pady zazwyczaj kojarzą się z konsolami do gier, lecz w ciągu ostatnich kilkunastu miesięcy przeżywają jakby swoją drugą młodość. Praktycznie każda firma zajmująca się projektowaniem i produkcją kontrolerów gier stara się umieścić w swojej ofercie pady przeznaczone dla różnych grup odbiorców. Dzielą się oni na wymagających i zasobnych w gotówkę oraz mniej zamożnych, lecz nie mniej zainteresowanych dobrymi parametrami urządzeń.

Maciej Lewczuk

W ofercie firmy Gravis znajduje się kilka padów różniących się od siebie bogactwem funkcji; w niniejszym tekście postaram się zaprezentować dwa z nich.

Pierwszym urządzeniem jest Gravis Destroyer Tilt, który z pozoru niczym specjalnym się nie wyróżnia spośród wielu podobnych mu konstrukcji. Jest to jednak złudne wrażenie, gdyż producent w tak niepozornym opakowaniu zaimplementował technologię przekształcającą zwykłego cyfrowego pada w precyzyjny analogowy kontroler gier. Jak tego dokonano? W standardowej obudowie umieszczono układ elektroniczno-mechaniczny działający na zasadzie żyroskopu. Jest on uruchamiany przełącznikiem umieszczonym w centralnej części urządzenia, a jego pracę sygnalizuje świecąca się dioda. Zadaniem tego elementu jest odczytywanie przechylenia pada i zamiana odczytanych informacji na ruchy obiektów na ekranie komputera. To nowoczesne rozwiązanie świetnie sprawdza się podczas gier symulujących lot samolotu oraz wtedy, gdy trzeba sterować statkiem kosmicznym w przestrzeni międzygwiezdnej. Nieźle sprawuje się to także podczas symulacji jazdy samochodem; podczas tego typu testów tak się wczułem w zabawę, że przechylałem się razem z padem.

Destroyer Tilt.

Drugie urządzenie, którego konstrukcję chciałbym przybliżyć czytelnikom, to Gravis Xterminator Digital Pad. Jest to jeden z padów wyposażonych w mnogość funkcji i dodatków. Jednocześnie można go konfigurować w dowolny sposób. Na doskonale wyprofilowanej obudowie projektanci znaleźli miejsce, by zamontować analogową manetkę sterowniczą, cyfrowy D-Pad, ośmiokierunkowy przełącznik typu grzybek (Hat), klawisz Shift, przepustnicę, przyciski Start i Select, 8 przycisków standardowych oraz dwa analogowe, zwane potocznie "flipperami". Ufff, sami widzicie, że to całkiem sporo jak na tak niewielkie urządzenie. Xterminatora podłącza się do komputera w dwojaki sposób, ponieważ jest on wyposażony w 2,5-metrowy przewód zakończony przelotową wtyczką pozwalającą na wykorzystanie portu gier, a dołączona przejściówka umożliwia także użycie gniazd USB. Aby zacząć korzystać z tego centrum sterowania, koniecznością jest zainstalowanie oprogramowania, które umożliwi ustalenie funkcji poszczególnych elementów pada. Dla każdego przycisku można ustalić funkcję, którą będzie spełniał, a manetkom jesteśmy w stanie ustawić zakres czułości. Dodatkowo klawisz Shift umożliwia przyporządkowanie alternatywnych funkcji większości elementów. Jeśli ustalanie tych opcji nastręcza użytkownikowi zbyt wielu problemów, nic nie stoi na przeszkodzie, by wybrać jeden z zestawów predefiniowanych. Nowością jest zastosowanie dwóch analogowych klawiszy, zwanych potocznie "flipperami". Są one umieszczone w przedniej części pada i uruchamia się je palcami wskazującymi. Ich analogowość polega na tym, że im mocniej je przyciskamy, tym mocniejsze impulsy przekazywane są do elektroniki Xterminatora. Można tę funkcję wykorzystać na przykład jako orczyk w samolocie lub sterowanie gazem i hamulcem podczas jazdy samochodem. Ośmiokierunkowego przełącznika typu Hat można używać zgodnie z jego przeznaczeniem, można go też wykorzystać jako osiem dodatkowych klawiszy.

Xterminator Digital Game Pad.

Obydwie konstrukcje godnie reprezentują bogatą rodzinę padów i tak naprawdę, jeśli szukacie solidnych konstrukcji, które spełnią pokładane w nich nadzieje, to na produktach Gravisa się nie zawiedziecie. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Destroyer Tilt

Dane techniczne:
Podłączenie: port USB
Liczba przycisków: 4 + 2
Długość przewodu: 170 cm
Dodatkowe: funkcja Tilt

Plusy
- funkcja Tilt
- dobrze wyprofilowana obudowa

Minusy
- brak polskiej instrukcji

Dostarczył:
ACCO Polska Sp. z o.o.
Falenty Nowe
ul. Róży 11
05-090 Raszyn
tel. (0 22) 715-34-22 do 24
fax (0 22) 720-34-98

Internet:
www.acco.pl
www.gravis.com

Cena:
155 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Xterminator Digital Game Pad

Dane techniczne:
Podłączenie: port gier lub USB
Liczba przycisków: 8
Długość przewodu: 250 cm
Dodatkowe: 2 analogowe przyciski "flipper", przepustnica

Plusy
- analogowe "flippery"
- podwójne funkcje przycisków
- przepustnica

Minusy
- brak polskiej instrukcji

Dostarczył:
ACCO Polska Sp. z o.o.
Falenty Nowe
ul. Róży 11
05-090 Raszyn
tel. (0 22) 715-34-22 do 24
fax (0 22) 720-34-98

Internet:
www.acco.pl
www.gravis.com

Cena:
190 zł

Asus V7100

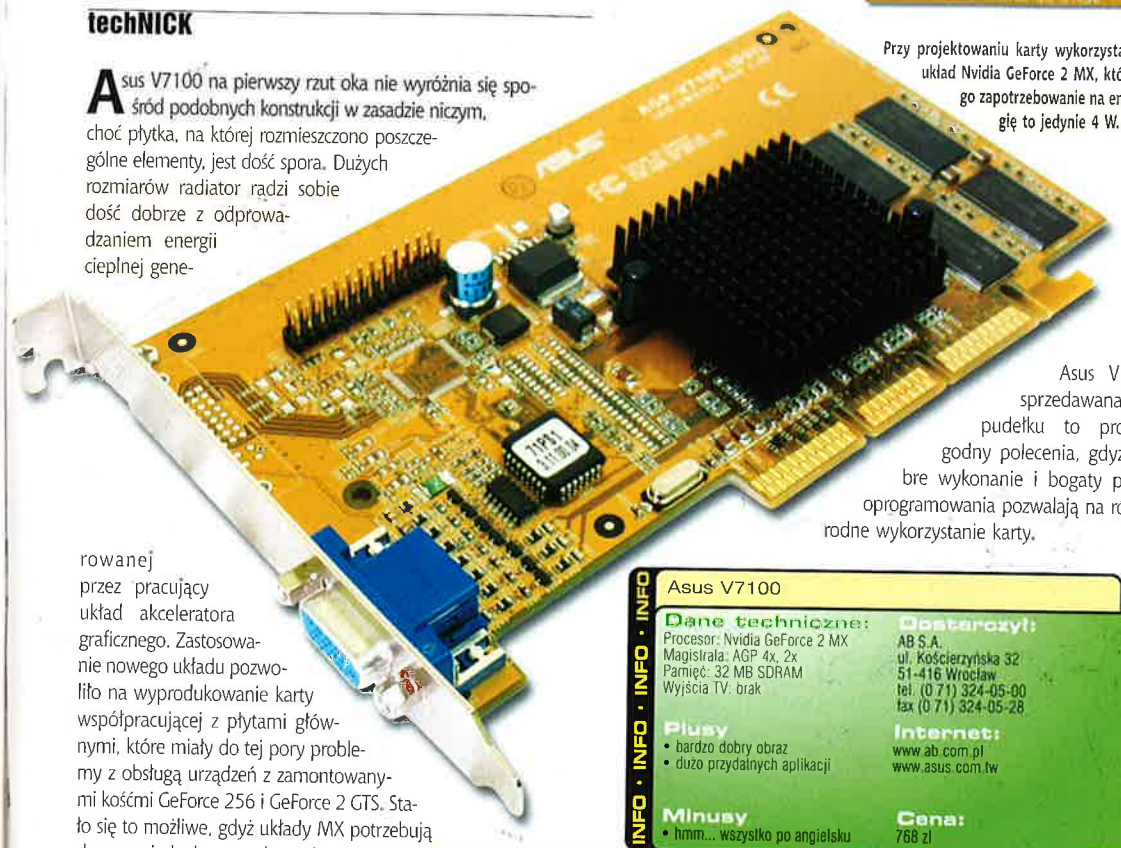
Kolejne wcielenie

Muszę przyznać, że z niecierpliwością oczekiwałem na konstrukcję firmy Asus korzystającą z kości graficznej Nvidia GeForce 2 MX. Ciekawiło mnie przede wszystkim, czy i tym razem opracowano kartę, która charakteryzować się będzie dobrymi parametrami i solidnym wykonaniem. Czy się nie zawiodłem, wyjaśni poniższy te(k)st.

techNICK

Asus V7100 na pierwszy rzut oka nie wyróżnia się spośród podobnych konstrukcji w zasadzie niczym, choć płytka, na której rozmieszczono poszczególne elementy, jest dość spora. Dużych rozmiarów radiator radzi sobie dość dobrze z odprowadzaniem energii cieplnej generowanej przez pracujący układ akceleratora graficznego. Zastosowanie nowego układu pozwoliło na wyprodukowanie karty współpracującej z płytami głównymi, które miały do tej pory problemy z obsługą urządzeń z zamontowanymi kośćmi GeForce 256 i GeForce 2 GTS. Stało się to możliwe, gdyż układy MX potrzebują do pracy jedynie czterech watów energii. Proces instalacji nie powinien przysporzyć zbyt wielu problemów, choć pewnym mankamentem może być wyłącznie angielskojęzyczny program instalacyjny. Poza sterownikami do karty dołączono sporo oprogramowania. Znajdziemy aplikację Tweak, pozwalająca na przyspieszenie działania karty; Video Security, Live Utility i Digital VCR nie przydadzą się, gdyż karta nie posiada wejść wideo. Użyteczne będą natomiast programowy odtwarzacz filmów AsusDVD 2000 oraz aplikacja 3Deep, pozwalająca na dopasowanie kolorów wyświetlanego na ekranie obrazu w taki sposób, by jak najwierniej przekazywał on dane, które odczytuje narząd wzroku. Poza tym należy wspomnieć, że obraz jest naprawdę wysokiej jakości. Graczy powinien ucieszyć ostatni krążek znajdujący się w zestawie, gdyż jest to gra "Soldier of Fortune", dzięki której już na początku można przetestować możliwości karty.

Po analizie tabelki można dojść do wniosku, że akcelerator nie prezentuje się dużo lepiej od GeForce 256, lecz trzeba wziąć pod uwagę, że miał on zastąpić już leciwy układ, który na dodatek pobierał straszne ilości energii, co nie pozwalało na wykorzystanie go na słabszych płytach głównych. Karta dobrze znosi podkręcanie, lecz nieodzownym staje się dołożenie wydajnego wiatraczka, gdyż radiator staje się baaardzo gorący.



Przy projektowaniu karty wykorzystano układ Nvidia GeForce 2 MX, którego zapotrzebowanie na energię to jedynie 4 W.

Asus V7100 sprzedawana w pudełku to produkt godny polecenia, gdyż dobre wykonanie i bogaty pakiet oprogramowania pozwalają na różnorodne wykorzystanie karty. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Asus V7100

Dane techniczne:
Procesor: Nvidia GeForce 2 MX
Magistrala: AGP 4x, 2x
Pamięć: 32 MB SDRAM
Wyjścia TV: brak

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32
51-416 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00
fax (0 71) 324-05-28

Plusy
- bardzo dobry obraz
- dużo przydatnych aplikacji

Internet:
www.ab.com.pl
www.asus.com.tw

Minusy
- hmm... wszystko po angielsku

Cena:
768 zł

Test

Kategoria	Jedn.	Asus V7100 GeForce2 MX 32 MB SDRAM	PixelView GeForce2 MX 32 MB SDRAM	Leadtek GeFor-ce2GTS 32 MB DDR	3dfx Voodoo5 5500 64 MB SDRAM
GL Quake 640x480	fps	195,80	194,70	311,80	193,60
GL Quake 800x600	fps	133,70	133,60	245,40	238,60
GL Quake 1024x768	fps	84,80	84,80	160,70	x
Quake II 800x600	fps	149,80	154,20	158,00	121,30
Quake II 1024x768	fps	133,20	142,90	157,30	87,70
Quake III Arena Fastest	fps	90,20	91,70	96,00	70,70
Quake III Arena HQ 800X600	fps	64,20	64,80	81,20	58,70
Quake III Arena HQ 1024X768	fps	42,80	42,80	71,60	53,60
Turok 2 800x600	fps	53,40	53,80	59,10	65,30
Turok 2 1024x768	fps	54,50	52,80	58,50	63,20
Incoming 16 bit 800x600	fps	59,99	60,27	120,64	x
Incoming 16 bit 1024x768	fps	59,98	59,92	123,91	115,34
Incoming 32 bit 800x600	fps	59,94	60,29	119,52	x
Incoming 32 bit 1024x768	fps	59,04	59,06	123,70	116,59
3D Mark 99 Max 800x600x16	3DMarks	4790	4825	4969	4024
3D Mark 2000 Default Benchmark	3DMarks	3619	3605	4366	2808
Final Reality 3D	R Marks	4,11	4,25	5,62	4,31
Final Reality 2D	R Marks	4,82	4,83	4,65	4,80
Final Reality Overall	R Marks	4,38	4,43	5,24	4,82

Nowości sprzętowe

Me:2Plum to cyfrowy aparat fotograficzny zaprojektowany w taki sposób by mogły z niego korzystać dzieci. Został on zaprojektowany przez jednego z największych producentów zabawek firmę Tomy. Element odpowiedzialny za konwersję obrazu na sygnały elektryczne zawiera sto dziesięć tysięcy punktów. Pamięć pozwala zmagazynować do dwudziestu czterech zdjęć i kilkanaście minut krótkich informacji głosowych. Dane wprowadzane są do komputera za pomocą przewodu łączącego aparat ze złączem USB komputera. Energia pobierana jest z jednej baterii alkalicznej typu AAA.

www.tomy.com

***

DC3800 Zoom to kolejny cyfrowy aparat fotograficzny prezentowany przez firmę Kodak. Matryca składa się z 2,1 miliona punktów, co pozwala na uzyskanie zdjęć w rozdzielczości 1792 na 1184 punkty. Dodatkowo zamontowano półtoracalowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny oraz możliwość dwukrotnego, cyfrowego powiększenia obrazu. Dane magazynowane są na kartach CompactFlash. Obraz zapisywany jest w popularnym formacie JPEG. Cena nie przekroczy pięciuset dolarów.

www.kodak.com

***

Ricoh przedstawił cyfrowy aparat fotograficzny RDC-i700, którego cechą charakterystyczną jest możliwość podłączenia do internetu. Funkcjami aparatu steruje się za pomocą dotykowego ekranu ciekłokrystalicznego. Matryca zawiera 3,34 miliona elementów światłoczułych, dzięki czemu można wykonywać zdjęcia z rozdzielczością do 2048 na 1536 punktów. Złącze PC Card pozwala na rozszerzenie funkcji urządzenia o dodatkowe akcesoria takie jak modem czy karta sieciowa, które umożliwią przesyłanie danych za pomocą internetu w postaci listów e-mail. Nośniki danych to wbudowana pamięć o pojemności ośmiu megabajtów oraz wymienne karty CompactFlash.

www.ricoh.com

***

Visor to nazwa palmtopów firmy Handspring. Ostatnio pojawiła się specjalna przystawka rozszerzająca możliwości tego urządzenia o

Nowości sprzętowe

dostęp do internetu. Po zastosowaniu nowego elementu jesteśmy w stanie podłączyć się do linii telefonicznej. Przystawkę zaprojektowała i wyprodukowała firma Xircom. SpringPort Modem 56 GlobalACCES bez problemu pracuje także z telefonami komórkowymi takich firm jak Nokia czy Ericsson.

www.handspring.com
www.xircom.com

***

WARSZAWA - 27 września 2000r. - Firma Creative Technology, czołowy dostawca urządzeń i rozwiązań internetowych osobistej rozrywki cyfrowej (Personal Digital Entertainment - PDE), przedstawił dzisiaj swoje najnowsze rozwiązanie DVD - zestaw PC-DVD Encore 12x iNFRA.
Creative PC-DVD Encore 12x iNFRA oferuje najwyższą dostępną prędkość napędu DVD-ROM oraz możliwość zdalnego sterowania, co czyni prostszym oglądanie filmów DVD na ekranie komputera lub telewizora, słuchanie płyt CD, bez konieczności ruszania się z fotela. Wykorzystując połączenie różnych technologii, Creative jest w stanie dostarczyć pierwsze w historii rozwiązanie zdalnego sterowania dla systemu PC-DVD. Pilot zdalnego starowania o wielkości karty kredytowej jest prosty w użyciu i oferuje mechanizmy takie jak przyciski kursora, wyświetlacz stanu, przyciski odtwarzania, regulację głośności i zestaw menu do ustawiania parametrów dźwięku, barw, trybu wyświetlania, blokowania dostępu dla dzieci, wyboru języka i podpisów.

www.creative.com

***

Epson zapowiedział produkcję nowego modelu drukarki atramentowej nazwanej Stylus Color 580. Zastosowano w niej sprawdzoną technologie Micro Piezo i cztery kolory atramentu. Szybkość druku to odpowiednio sześć stron w czerni i dwie i pół w kolorze. Z komputerem łączy się ją za pomocą interfejsu USB, dlatego może ona być wykorzystana do pracy z komputerami zgodnymi z PC lub Macintoshem. Cena ma oscylować w granicach siedemdziesięciu dolarów.

www.epson.com

***

Kilkanaście tygodni wstecz firma Intel wycofała ze sprzedaży partię procesorów Pentium III pracujących z częstotliwością 1.13 GHz. Po spełnieniu specyficznych warunków praca systemu wykorzystującego ten układ była przerywana, a całość się zawieszała. Co ciekawe kilka firm, będących odbiorcami procesorów Intela wstrzymało produkcje maszyn zbudowanych z myślą o spożytkowaniu mocy tej kości. Wśród nich znaleźli się tacy producenci jak Dell czy IBM. Jest to kolejna woda na młyn producentów komputerów z procesorem AMD Athlon 1.1GHz, gdyż zapotrzebowanie na moc obliczeniową nie maleje.

www.intel.com

Płyty dla AMD

ECS K7VZM i Soltek SL-75KV

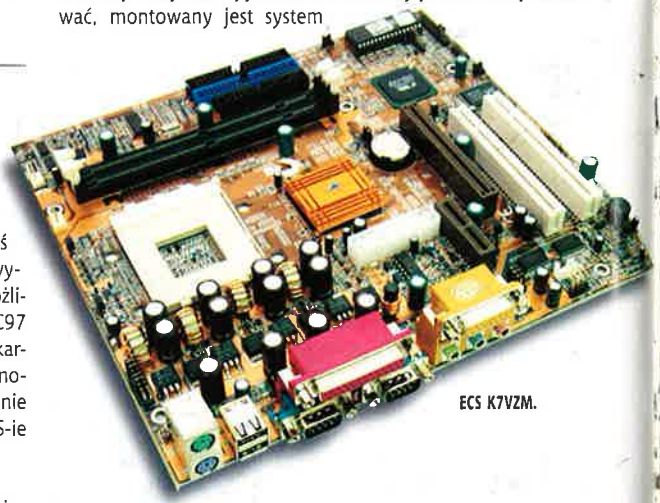
Obiecaliśmy czytelnikom CD-Action, że będziemy sukcesywnie prezentować płyty główne obsługujące procesory produkowane przez firmę AMD. Podobnie jak w poprzednim numerze, także i tym razem opisane zostaną dwie konstrukcje produkowane przez różne firmy.

Mike-L

Płyty ECS K7VZM i Soltek SL-75KV zbudowano wykorzystując zestaw układów sterujących logiką, zaprojektowanych i produkowanych przez firmę VIA. Kości te to tak zwany mostek północny - VT8363 i południowy - VT82C686A. Oferują one parametry, które jeszcze przez jakiś czas będą uważane za standard, czyli że komputery w nie wyposażone nie zestarzeją się zbyt szybko. Wykorzystanie możliwości obsługi systemu audio zgodnego ze specyfikacją AC97 pozwoliło na ograniczenie kosztów związanych z zakupem karty muzycznej. Jeśli parametry oferowane przez to programowo-sprzętowe rozwiązanie nie zadowala użytkownika, to nic nie stoi na przeszkodzie, by wyłączyć obsługę dźwięku w BIOS-ie i zainstalować w jednym ze złączy PCI inn system audio.

Pierwszy z testowych zestawów zbudowaliśmy wykorzystując płytę ECS K7VZM, której gabaryty odpowiadają standardowi MicroATX, co oznacza, że można ją montować w obudowach praktycznie o jedną trzecią mniejszych niż standardowo wykorzystywane. Zmniejszenie wymiarów spowodowało konieczność ograniczenia liczby slotów PCI oraz brak złączy ISA. Ciekawostką jest umieszczenie na tak małej powierzchni kontrolera sieciowego zaprojektowanego przez firmę Realtec. Jest to w pełni funkcjonująca karta 10/100 Mb, dzięki czemu wpięcie komputera do sieci nie nastręcza praktycznie żadnych problemów. Niewielką niedogodność stanowi sposób montażu gniazda procesora. Dźwignia zabezpieczająca została tak umieszczona, że nawet gdy płyta znajduje się poza obudową, to odbezpieczenie złącza jest dość niewygodne. Parametry procesora odczytywane są automatycznie, choć istnieje możliwość zmiany (w niewielkim zakresie) podstawowej częstotliwości taktowania.

Konstrukcja Soltek SL-75KV jest płytą główną o standardowych gabarytach przewidzianych w specyfikacji ATX. Dzięki temu można się cieszyć bogactwem pięciu dostępnych złączy PCI, a nawet jednym ISA. Producent przewidział także możliwość wykorzystania profesjonalnych kart graficznych wymagających specjalnego gniazda AGP Pro i mogących pracować w jednym z trzech trybów: 1x, 2x oraz 4x. Trzy banki można obsadzić maksymalnie pamięcią 1,5 GB. Nie jest to mało, zważywszy na fakt, że obecnym standardem jest 128 MB lub nawet 64 MB. To, co mnie zaskoczyło podczas montażu płyty w zestawie testowym, to umieszczenie jednego ze złączy szeregowych nie obok pierwszego, tak jak ma to miejsce w innych konstrukcjach, a na dodatkowym śledziu. Ciekawostką tej płyty głównej jest ustawianie większości ważnych parametrów za pomocą przełączników DIP oraz standardowych zworek rozmieszczonych praktycznie na całej powierzchni SL-75KV. W bardziej zaawansowanej wersji, której jednak nie mieliśmy jeszcze okazji testować, montowany jest system

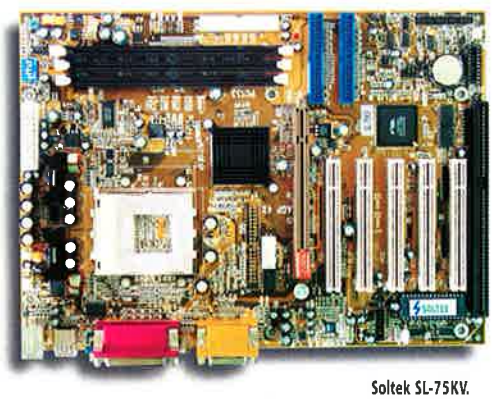


ECS K7VZM.

powiadamiania o najpoważniejszych problemach głosem i to w jednym z czterech języków.

Obydwie płyty działały poprawnie i nie przysporzyły poważniejszych problemów. Konieczne było oczywiście instalowanie suplementów pozwalających na efektywne wykorzystanie możliwości chipsetów oraz systemów audio. Producenci zadbali o pełne pakiety sterowników dostarczonych na płytkach CD, jak również zaoferowali dodatkowe oprogramowanie, między innymi programy antywirusowe, a w przypadku Solteka także zestaw aplikacji firmy Symantec (między innymi WinFax, Norton AntiVirus2000 oraz Norton Ghost, a także Virtual Drive).

Przy wzięciu pod uwagę wszystkich za i przeciw jedynym słusznym wnioskiem jest stwierdzenie, że obydwie konstrukcje są godne uwagi, gdyż oferowane przez nie funkcje zaspokoją gusty wymagających użytkowników. Jednak nie można pominąć faktu, że zostały one przeznaczone raczej do różnych zastosowań, zatem przed dokonaniem wyboru powinno się przemyśleć sposób ich wykorzystania i możliwości późniejszej rozbudowy. □



Soltek SL-75KV.

INFO • INFO • INFO • INFO

ECS K7VZM

Dane techniczne:
Format: MicroATX
Chipset: VIA VT8363/VT82C686A
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/2/0
Audio: zgodne z AC97
Inne: złącze AMR, wbudowana karta sieciowa

Plusy
- wbudowana karta sieciowa
- stabilna praca

Minusy
- problemy z instalacją procesorów
- niezbyt wielkie możliwości rozbudowy

Dostarczył:
BIOS
ul. Jagiełły 3
02-495 Warszawa
tel. (0 22) 867-51-38
fax (0 22) 662-10-77

Internet:
www.bios.com.pl
www.ecs.com.tw

Cena:
550 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Soltek SL-75KV

Dane techniczne:
Format: ATX
Chipset: VIA VT8363/VT82C686A
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1
Audio: zgodne z AC97
Inne: złącze AGP Pro

Plusy
- złącze AGP Pro
- sporo złączy PCI

Minusy
- jeden z dwóch portów szeregowych umieszczony na śledziu

Dostarczył:
Cezar
59-220 Legnica
ul. Nowodworska 32
tel. (0 76) 866-50-00
fax (0 76) 866-50-01

Internet:
www.cezar.com.pl
www.soltek.com.tw

Cena:
550 zł

TO TY WYZNACZASZ REGUŁY GRY

LIFE IS MORE!

TRUST

US

Trust

Tornado 2000 S.A. ul. · Emaliowa · 28 · 02-295 Warszawa T (22) 868-80-01 F (22) 868-80-19 I **www.tornado.com.pl** E tornado@tornado.com.pl

TRUST.COM

ACTPL

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Przyznam się, że - choć jesień za oknem - to ja dopiero teraz wróciłem z urlopu. Nie, nie współczujcie mi - tam, gdzie przebywałem, było cieplej niż u nas w sierpniu (choć to w tym roku żadna sztuka...). W każdym razie odpocząłem i aż mi się słabo robi, jak widzę ten stos zaległej korespondencji na biurku i jakieś 3000 maili do przeczytania... Ja się więc biorę za lekturę - a Wy czytajcie sobie to, co już przetrawiłem :) (nie bierzcie tego tak dosłownie :)). Aha - w dzisiejszym AR pójdzie parę tekstów bez korekty ortograficznej. Czemu? Chcę Wam przybliżyć klimat listów, jakie otrzymujemy. Korekta zabiłaby specyficzny 'klimacik', spowodowany właśnie taką, a nie inną pisownią (absolutnie nie jest to nabijanie się z ludzi robiących błędy). Ufff. Jeszcze tylko stały fragment gry: każdy piątek 14-16, kanał #cdaction - spotkania z redakcją. Czytajcie FAQ na CD (warto!) i Action Maga na CD (jeszcze bardziej warto - niezłe teksty!).

***Myśl miesiąca:* Moja wolność kończy się tam, gdzie się zaczyna wolność innego człowieka.**

AR i dziewczyny

(...) Action Redaction (...). To chyba mój ulubiony dział. Głupie listy, głupie odpowiedzi, mądre listy, głupie odpowiedzi ;-)... W porządku!

Ano - ktoś nas w końcu rozszyfrował. :)

Muszę tu coś jednak wspomnieć o paru kluczowych tematach AR. Zacznę od legend o "skomputeryzowanych dziewczynach". Z liczby listów od dziewczyn można sądzić, że takie są wszędzie... A jednak nigdzie ich nie ma :-(. No, może na studiach informatycznych :-) ale w typowej podstawówce/gimnazjum/szkole średniej ciężko o takie. Skąd wy je (te listy) bierzecie? Z Marsa???

Tilk

Ba... z poczty. Przychodzą i już. I powiedziałbym, że całkiem sporo z nich jest od dziewczyn w wieku gimnazjalno-licealnym. PS. Cały - długi - list Tilka powinien być w tym Action Magu. Sami możecie zobaczyć, na czym polegają nasze skróty korespondencji :).

Komu OpenGL.exe?

(...) Przeczytałem list gościa, który chce, żebyście mu przesłali Open Gl, (a najlepiej Open Gl.exe) ;). Podajcie mi jego adres, to mu podeślę 64MBRAM.bat (jako plik wsadowy, bo musi ten Ram jakoś wsadzić).

Piotr Mikulski

A mówią, że to MY się złośliwie nabijamy z czytelników...

Cztery sprawy

CZĘŚĆ PIERWSZA:** Przemoc w grach (wbrew pozorom ta część nie jest nudna!). Starsze panie ciągle narzekają na przemoc w grach. Ciągle gadają, że młodzież robi się przez nie agresywna. Ja natomiast zaobserwowałem negatywny wpływ telenowel południowoamerykańskich na starsze panie! Otóż ostatni tydzień spędziłem u babci (odpoczynek od komputera). Wyżej wymieniona babcia oglądała "serial" bodajże na RTL7 lub TVN. Gdy na ekranie pojawiał się pewien zły pan, z ust babci dało się słyszeć następujące słowa: "Co za skur**, jak bym takiego dorwała to bym mu z du** nogi powyrywała". Dało się słyszeć także inne epitety, których nie przytoczę, by nie demoralizować młodzieży. Jak widać, nie tylko młodzież jest agresywna i nie tylko gry powodują tę agresję.*

Tu przypomina się stare radzieckie powiedzonko: "Będziemy walczyć o pokój do ostatniego naboju"!

***CZĘŚĆ DRUGA:** "Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce". Ostatnio kupiłem (oczywiście z nudów) gazetę o tajemniczej nazwie: XXX (...) Otóż w tej gazetce znajduje się takie coś jak tabelka pt. "RYNEK PISM O GRACH". W tej tabelce podawane są nazwy najlepiej sprzedających się czasopism o grach komputerowych. I co ujrzałem:*

Pismo XXX (właśnie to, co kupiłem) - 142.432 w miesiącu (...) CDA - 94.829. (...) Tłumaczcie, bo ja już sam nie wiem, komu wierzyć...

Panowie z XXX przedstawiając te dane podali naszą sprzedaż sprzed... półtora roku - tak gdzieś z lata '98!!! Ponoć nie mieli nowszych danych. Ciekawe, czy nie mieli też numeru telefonu (albo adresu mailowego) do naszej redakcji, żeby o to zapytać? A jeśli są równie rzetelni i dociekliwi w recenzjach jak przy tworzeniu tej tabelki... to współczujemy ich czytelnikom.

CZĘŚĆ TRZECIA: Pomysł. UWAGA UWAGA!!! Wpadłem na genialnie debilny pomysł. Głupszego już chyba nie idzie wymyślić (idzie, idzie - dop. sam autor). Podwyższcie cenę gazety o jeden grosz, w ten sposób nikt nie będzie marudzić, że musi czekać, aż mu łaskawie wydadzą grosik, ale nie oto chodzi w moim pomyśle. Otóż strona ta byłaby ze zwykłego papieru. Strona ta byłaby pusta. Oto zastosowania takiej kartki: jeżeli ktoś się zdenerwuje, może ją sobie wydrzeć i podeptać, nie niszcząc przy tym gazety (jeżeli wkurzy się na nią); można sobie po niej porysować lub zrobić origami, może ktoś odkryje w sobie talent plastyczny; będąc w podróży (np. autokarem), gdy zacznie kogoś dusić kloc, a nie ma srajtaśmy, może sobie tą stronę wydrzeć i się...; można coś sobie na niej zanotować; i Bóg wie, co jeszcze można zrobić z tą kartką. (...)

A wiesz, że całkiem niegłupie...? Kul aj-di-a :). Choć nie wiem, czy da się zrealizować - ale pomysł się nam podoba.

CZĘŚĆ CZWARTA (ostatnia): Uzależnienie. Wierzcie lub nie, ale po wypełnieniu testu na uzależnienie od komputera mój wynik to 20, słownie dwadzieścia. A ja głupi myślałem, że za dużo czasu siedzę przy komputerze. Dzięki wam jestem szczęśliwszy, DZIĘKUJĘ.

Lord Dardevil

Wiesz, co oznacza 20 pkt, w naszym teście?! Jakby to tak delikatnie przekazać... nie zdziw się, że włożony pod pachę termometr pokazuje dokładnie tyle samo stopni co termometr pokojowy... Pulsu nie wyczuwasz, bo nie masz wprawy, spox. A to, że nie oddychasz, też jeszcze o niczym nie świadczy. Ci panowie, którzy wnoszą właśnie tę podłużną masywną i wyścielaną dębową skrzynię z okuciami oraz wieńce, pewnie pomylili adres... bez paniki. I pozdrów Szekspira oraz Julka Cezara, jakby co!

Pięć pytań

1. Powiedzcie mi, skąd wziąć Open GL-a.

Leży zaraz obok wolnej przestrzeni dyskowej i troszkę poniżej pamięci wirtualnej, sąsiadując z dodatkowymi MHz do procka w proszku i żelu... Ludzie! Dajcie se luz. Open GL to specjalna biblioteka graficzna do obsługi grafy 3D, a nie program. I żeby niekumatym nie mieszać w głowach - to krótko: aby mieć Open GL i korzystać z niego - ogólnie rzecz biorąc - trzeba mieć akcelerator.

2. Jakie trzeba mieć kwalifikacje, by u Was pracować?

Na początek należy wiedzieć, skąd wziąć Open GL :). Potem należy umieć odróżnić procesor od klawiatury. A jak jeszcze wiesz, co to jest myszka, to już możesz do nas przyjść, żeby sprawdzić własnymi plecami jak twarde i wysokie są schody w naszej redakcji. Wszystko napisane jest w FAQ... (nic nie mówię... jeno zgrzytam mymi trzema zębami).

3. Czy NFS V: Porsche będzie chodziło na moim sprzęcie?

Jeśli masz duży i płaski sprzęt i położysz go równo w poziomie, to będzie chodzić - a nawet biegać. Inaczej może się ślizgać (no chyba, że założysz mu ABS i łańcuchy przeciwśnieżne). PS. Coś mi telepator nawala, nie mogę wyskanować z Twego mózgu, jaki masz sprzęt...

4. Czy piratem jest ktoś, kto kopiuje sobie gry na własny użytek?

A jeśli ja ukradnę CI forsę na WŁASNY użytek (no bo czyj?), to czy przestanę być złodziejem kieszonkowcem?

5. Kto Wam daje pełne wersje?

R-Man

Ten, komu za nie płacimy. "Daje" - dobre... A kto Ci daje CDA? Sprzedawca, bracie i nie daje, a sprzeDAJE! Myślisz, że my mamy inaczej?

Minimalista

Mam małą prośbę: dajcie za miesiąc pełną wersję Diablo 2. Poza tym 200 stron więcej, 64 Ramu, 10 cedeków, skrzynkę piwa, jakąś panienkę (blondynkę), rabat na zakupy w monopolowym i talon na balon. Przydałaby się jeszcze obniżka ceny o 20 zł. Z dołu dziękuję.

Michał

Heh, jak się czyta inne listy, i to pisane całkiem serio, to Twe żądania są naprawdę niezbyt wygórowane. Aby spełnić marzenia tych największych optymistów, to kasy Billa Gatesa by wystarczyło maksymalnie na 3-4 numery. PS. Dołączymy jeszcze limuzynę na ślinę :).

Zaaakręcony, zakręcony...

1. Po kiego Wasz nakład powiększył się do 200.000?

Najwięksi mędrcy świata nad tym dumają. Może kiedyś to rozgryzą - zagadka trudniejsza niż odgadnięcie sensu istnienia Wszechświata...

2. Co to jest P lub PPP, które czasem dajecie na końcu zdań?

Bożżżeeee... jeszcze są ludzie, którzy nie wiedzą, co to są emoticonki? Przechyl głowę w bok, w stronę lewej ręki (mocno!) i popatrz na ten znaczek :) lub :-) - co widzisz? Uśmiechniętą buźkę. A teraz na :-P... co widzisz - gościa pokazującego język... Te symbole służą do wyrażania emocji - wiesz, jak ja powiem "gra jest świetna" ironicznym głosem, to wszyscy wiedzą, że sobie kpię. Jak to oddać w tekście? Ano emoticonkami. Piszesz "gra jest świetna" i dodajesz ;) (czyli uśmiech + przymrużenie oka). I wszystko jasne. I więcej o emoticonkach już nic nie powiemy... (tylko dopiszemy do FAQ).

3. Czemu jesteście tacy walnięci?

??? z ???

Bo czytamy dużo takich listów jak ten. Nawet betonowemu bunkrowi by odbiło, a co dopiero nam... PS. Radzimy podpisywać się na końcu listu, koperty wyrzucamy od razu - i potem są "???" zamiast xywek.

Piractfo to nie kradziesz

Pomyśldzie jeśli ktoś kupi płytę to jest ona jego i morze z nią robić co zehce np: uruchomić rozwalić ale terz kopiować bo to jego płyta.

Nieprawda, poczytaj umowę licencyjną. Instalując program z płyty zgadzasz się z warunkami licencji, a ona ZABRANIA kopiowania itp. Zobacz, na co się zgadzasz! Więc nie jest tak, że z nabytą grą możesz zrobić WSZYSTKO. Bo nie kupujesz gry na własność - kupujesz prawo do jej użytkowania i ew. odsprzedaży TEGO EGZEMPLARZA. I nic więcej.

Niesprawiedliwością jest prawo niematerialne w świecie materialmym gdyby racje mieli ci kturzy karać chcą za "kradziesz" "mienia" intelektualnego to ten człowiek ktury pierwszy zaczoł oddychać mugł by pobierać od innych opłaty za oddychanie albo jeśli zechce wogule zabronić im to robić ale nie to ich płuca i moga robić z nimi co zechca.

Boże, zlituj się - z takimi argumentami do ludzi? Nikt nie ma prawa autorskiego do płuc (w każdym razie ani Bozia, ani Ewolucja nie zgłaszają pretensji), a do gier i owszem...

Bez watpienia jednak piractfo jest w wiekszości przypadkach złe ale karanie za nie jest niesprawiedliwe.

Czemu to karanie za wyrządzone zło jest niesprawiedliwe? Uważasz, że przestępcy nie powinni podlegać

karze? Albo dzielisz ludzi na równych i równiejszych wobec prawa?

Nie isnieje własność intelektualna!!!

Istnieje!!! A że jej palcem nie można dotknąć? To tak samo nie możesz dotknąć palcem np. pojęcia "prawda" czy "miłość". A czy to znaczy, że one nie istnieją?

Morzna z piratów szydzić morzna nie sprzedać im jedzienia kiedy się właściciele sklepów umuwią Ale nie morzma ich wtracać za to co robią do wiezienia bic ich zabijac nakladac grzywny zabierac mienie OKRADAC itp. TEGO NIE POZWALAM!!

Jak zostaniesz królem świata, to wprowadzisz swoje prawa i będziesz mógł ustalać, na co pozwalasz, a na co nie. A na razie obowiązuje w Polsce Kodeks karny i kodeks etyczny - w obu przypadkach kradzież jest czymś godnym potępienia i karalnym.

PS. prosze o nie przekrecanie logicznej informacji nie poprawianie "błedów" stylistycznych i jeśli macie czas i checi poprawe błeduw ortograficznych (jestem dyzlektykiem).

Jedi M.G.

Nie poprawiliśmy błędów i wierzymy, że jesteś dyslektykiem. Uważamy, że w tej - surowej - formie list jest autentyczniejszy. I uważamy, że nie masz racji.

Ostrożnie z grzebaniem!

Ostatnio miałem nielichą przygodę, dość podobną do przygody R.P. z Lublina (odsyłam do AR z sierpnia). Jak pamiętacie, gostek chciał 500 zeta od redakcji. Leżałem na ziemi, gdy czytałem jego list. I traf chciał, żeby i mi przydarzyła się podobna historia. Odpalam Easy Cleanera i szukam duplikatów plików. I co? Znalazło mi 2 pliki o tej samej nazwie. Chodziło o plik IO.sys. A ja mądry obydwa wy...rzuciłem.

Co za ludzie. Takie "zbędne" pliki kopiuje się do jakiegoś katalogu i robi restart kompa. I jeśli przez parę(naście) dni wszystko nadal działa, to znaczy, że dany plik raczej do szczęścia nie jest nam potrzebny, i wtedy się go wykopuje. Już nie mówiąc o tym, że czego jak czego, ale plików typu .sys to się raczej nie rusza...

Robię restart Windowsa i co: "Nieprawidłowy dysk. Wymień dysk i naciśnij dowolny klawisz". Na dodatek mój "mądry" kolega, jak tylko opowiedziałem mu o tym, kazał mi robić format c:!!! No to bajer (nie w Bel-Air). Następnego dnia poszedłem (...) do kumpla. Ten, jak usłyszał o błędzie i o tym, co mi kazał zrobić mój "mądry" kumpel, prawie się przewrócił. Wystarczyła tylko dyskietka systemowa i jedno polecenie... (...)

welty

Szydercze odpowiedzi

W jednym z poprzednich numerów CDA ktoś oburzał się, że Wasze odpowiedzi na pytania są "odrażające". Chciałbym stanąć w Waszej obronie w związq z tą sprawą. Ja sam czasem ledwo nie spadam z krzesła, gdy czytam pytania typu: "Czy jeśli skopiuje grę z CD na inna płytę i ją sprzedam, to jestem piratem?" albo: "Czy możecie dać akcelerator na waszym CD? Bo niektóre gry go wymagają...". Na sam widok takich i podobnych pytań mam wrażenie, że do tej pory nieświadomie żyję w erze kamienia łupanego, w której młotek z kamienia to cud architektury :P. Gdybym ja miał odpowiadać na w/w pytania, chyba bym nie wytrzymał i zaczerpnął kilka słów z łaciny :P. Jestem pełen podziwu dla Was, że w ogóle zdobywacie się na jakąkolwiek odpowiedź; w większości i tak są one zbyt "normalne". Dlatego nie rozumiem ludzi zadających podobne pytania, którzy nie wiedzą, za co zostali na łamach pisma "zlekceważeni". Ludzie również złoszczą się, że wasze odpowiedzi są wymijające, a czasem nawet "szydercze". Proponuję, aby zastanowili się najpierw sami nad postawionym pytaniem (...) Z działu AR robi się scena z Monty Pythona :P i muszę przyznać, że jeśli dalej tak pójdzie, AR ma szanse prześcignąć wszystkie programy rozrywkowe :). Ale wiem, że moja prośba i tak nic nie zmieni, a pytania typu "Dlaczego na mojej klawiaturze nie ma przycisku ANY?" nadal będą zadawane. I tak nadal Ten dział CDA będę czytał z największą przyjemnością... i radością :P

Janek Cyjanek

Pozdrów Tomka Bromka i Zenka Tlenka oraz Barbarę Kurarę :).

Kto winien?

Korzystając teraz z moich doświadczeń mogę stwierdzić, że podstawowym źródłem nieznajomości funkcji swych sprzętów u większości właścicieli komputerów jest nieznajomość języka angielskiego i/lub strach przed przypadkowym usunięciem danych. Chciałbym też powiedzieć, że bardzo ważną sprawą jest też dociekliwość - jeśli bowiem gra/program nie działa, to - zamiast najprostszego wyjścia: usunięcia - należy zastanowić się, dlaczego ten czy inny błąd występuje, i w miarę możliwości spróbować to poprawić. Myślę też, że zjawisko pospolicie zwane lamerstwem jest winą MS Windows, gdyż każdy, choćby zwykły gracz, działający w systemie MS-DOS (BTW: Dos Navigator jest według mnie najlepszy nawet dziś i nic nie będzie w stanie odebrać mu pierwszej lokaty - Explorator Windows nie ma szans) [popieram; sam ciągle z niego korzystam - Smg!] ***MUSIAŁ wiedzieć, jak na przykład ustawić sobie dźwięk w grze (IRQ, DMA), podczas gdy dziś Windows robi to sam (oczywiście tak jest wygodniej, ale to niczego nie uczy). Nie wspominając już o tworzeniu wirtualnego dysku za pomocą polecenia ramdrive czy też o komendzie subst. Kompletnie załamuje mnie natomiast autorun przy włożeniu CD do czytnika (czy człowiek jest tak mało inteligentny, że nie może już nawet odpalić Exploratora i stamtąd wybrać to, co na płytce go interesuje?). Nie neguję tutaj oczywiście całego Windowsa, gdyż system ten też ma swe zalety, ale myślę, że ludzie, którzy w swej pracy z komputerem nigdy nie zetknęli się z DOS-em, dużo stracili, na co przykład stanowią osiedlowi przyjaciele, którzy nie znają takich podstawowych komend (...), nie mówiąc o tym, że nie wiedzą, do czego tak naprawdę służą pliki emm386.exe (śmieją się z nazwy) lub himem.sys. Radzę więc wszystkim tym, których czas MS-DOS ominął, aby zamiast w kółko grać, spróbowali obejrzeć pliki autoexec.bat i config.sys i dowiedzieli się, w jaki sposób działa ich komputer (co odważniejsi mogą też zainteresować się plikiem Msdos.sys, jednak należy pamiętać o kopii zapasowej przed edycją któregoś z tych plików). (...) Na koniec zastrzegam, że w moim liście nie chodzi mi o całkowity powrót do systemu DOS (choć sam swój komputer ustawiłem tak, że przy restarcie mogę wybrać "czysty" DOS lub WIN 98), ale o zainteresowanie się tym bardzo ciekawym i pełnym możliwości systemem. Apeluję też do ludzi, którzy boją się na własną rękę unowocześniać swego PC-ta: sam także bałem się, gdy dodawałem drugiego twardziela, ale naprawdę warto samemu się tym zająć - więcej wiary w swoje możliwości, ludzie!!! PS. Pozdrawiam wszystkie dziewczyny z komputerami - szkoda, że jest was jeszcze tak mało.***

Pawlisko z Poznania

W dziale SCENA od poprzedniego nru jest krótki kurs DOS-a. Polecam zainteresowanym, może się przydać...

Konkurs piękności

Informacja do wszystkich: trzynaście najbrzydszych osób z mojej klasy razem wziętych (1/2 populacji) jest ładniejsze od was!!!

Szajbus

No, ale siebie w tę grupę nie wliczyłeś, prawda? A wystarczyłoby, abyście od razu uzyskali miażdżącą przewagę nad nami, zdechłymi krowami, i rozjechanymi przez tira żabami razem wziętymi... Że też ci oczy nie pękną, jak się czeszesz przed lustrem... :P

Girl's Corner

(...)Dyskryminacja komputerów? Na lekcję historii przygotowałam referat (napisany na komputerze) - 6 stron drobnym druczkiem. A nauczyciel kazał mi to przepisać! Why???

Maleńka from Poznań

Jak to "why???"... Jeszcze się bezczelnie pytasz?! Ty smarkulo jedna, za moich czasów to się referaty pisało piórem gęsim albo rylcem w glinianej tabliczce wyciskało - a Ty tu jakieś "kompjutry" śmiesz przynosić? Przecież ja nie wiem, czy jak nie dotknę takiej kartki, to mnie prąd nie porazi... albo laser oślepi, bo przecież jakieś laserowe drukarki wymyślili, panie dziejku! Siadaj i 200 razy przepisz - naturalnie gęsim piórem - zdanie "nie będę za cwana, nie będę stresować swego nauczyciela!". Nooo... za Chrobrego tośmy nie mieli ani jednego komputra i byliśmy potęgą! A pod Grunwaldem też sobie bez nich poradziliśmy, więc... I przyjdź jutro z rodzicami! Odechce ci się "nowoczesności"! Siadaj!!! Co to się porobiło z tą młodzieżą... Hmrh...

(...) O komputerach trochę wiem. (...) Maszynka ma służy wiernie przez kilka godzin dziennie, głównie w celach użytkowych, ale także do surfowania i siedzenia na Ircu, a czasem giercowania - ale tylko w me ukochane RPG-i. (...) Co do piractwa (...) Okradanie kogoś, nieważne, w jakim celu, jest NIEMORALNE. Każdy człowiek powinien mieć chyba w środku taki hamulec "nie, kurde, tego nie mogę zrobić". A jeśli nie, to mnie zabiłaby świadomość, że ta kasa, te grube rulony pieniędzy zapychają kieszenie bandziorów i cwaniaków. (...) W pewnym sensie jednak komputer jest ucieczką od samotności. Znajomi z irca i chatów są moją rodziną :))). A jak ktoś chce napisać do mnie - to proszę. Nawiążę kontakt z metalami żyjącymi w gotyckim klimacie marzeń i "the painless". Justyna, ul. Gdańska 3/6, 99-066 Łódź.

MerenRe

(...) Pierwszą rzeczą, która mnie zaskoczyła, jest Wasze poczucie humoru. Na początku trochę dziwne (jak dla mnie), ale już się przyzwyczaiłam. Teraz, gdy czytam inne pisma i widzę te sztywne i formalne odpowiedzi, to po prostu odpadam, odkładam je i biorę się za Was (nie tak dosłownie!).

A szkoda. :)

(...) Po zaspokojeniu żądz (grania) zabieram się do czytania (...) AR - tu jest ubaw. Moje niekontrolowane wybuchy śmiechu trochę denerwują moją rodzinkę, ale nic to! Recenzje (...) za najciekawsze uważam te Czarnego Iwana i Yasia. Ten pierwszy pisze rzeczowo i z humorem (charakterystycznym zresztą dla wszystkich). I chociaż czasem gra kompletnie mnie nie interesuje, to i tak ją czytam - dla autora. (...) Na koniec dodam, że miło patrzeć, jak się rozwijacie. To zupełnie jakby obserwować swego dorastającego dzidziusia (chociaż do dziecka wcale mi się nie śpieszy).

X@ra

Pismo się rozwija, a my dwaj się cofamy :)... PS. Sorki, jeśli namieszałem w xywce, odtwarzałem ją z pamięci, bo ktoś mi list zakosił w trakcie przepisywania :(.

Codziennie chodzę do ZOO z paczką oliwek nadziewanych anchois, a ci od małp mówią, że jesteś w redakcji CDA. Co masz na swoją obronę, Smuggler?

Że tu jest większy cyrk niż w ZOO! (Bur...ehm, bałagan też :)). A i zapaszek, jak niektórzy zapomną, że w Wielkanoc trzeba wziąć kąpiel (czy trzeba, czy nie) też czasem 'zoo-wiesisty' się robi :) (Tu pozdrowienia dla pewnego redaktora, w którego biurku znaleźliśmy ostatnio konserwę rybną z: "najlepiej spożyć przed 08.99").

Wasz ideał kobiety to: a) szara myszka z pchłami (w końcu małpy lubią iskać ;)); b) dziewczyna podcinająca sobie żyły nad CDA, znająca różne języki, nienawidząca piractwa i kochająca gumowe zabawki (sama ma jedną... kalosz(ę)); c) blond wamp z kałaszem w jednej i szminką w drugiej ręce?

Kinia w gumiakach & Khisantha

I żeby jeszcze miała warunki jak Pamela Anderson przed ponowną operacją :PP. No nie, nasz ideał kobiety, proszę pań, to kobieta, która rozumie, że facet lubi sobie pograć (nie należy mu przeszkadzać!), ale sama też lubi kompa. Naturalnie powinna nie mieć nic przeciwko iskaniu (pcheł mieć nie musi), może być blond wampem, lubić gumowe zabawki (brzmi obiecująco!) itp. Ale przede wszystkim powinna być m-ą-d-r-a. Żeby można z nią było TAKŻE pogadać.

Chcę tylko powiedzieć, że bardzo podobało mi się to, co mówiłeś w AR o samodzielnym zarabianiu zamiast narzekania. Coś mnie ruszyło. Kiedyś myślałam, że to nie moja wina, że nie mam pieniędzy na oryginalne wersje gier i innych tego typu. Kupowałam piracke wersje za namową mojego kuzyna, który wmawiał mi, żebym nie dawała się wyrolować i nie przepłacała, kiedy praktycznie za grosze mogę mieć to samo. (...) Teraz myślę i robię nieco inaczej. A to uczucie, kiedy trzyma się w ręku samodzielnie zarobione pieniądze, choćby nawet niewiele... Tego uczucia nie da się opisać. Dziękuję za te słowa.

Kinga

A ja dziękuję, że chciało Ci się chcieć.

(...) Mam mały żal. A mianowicie o to, że w Pomocnej Dłoni anonse można wysyłać tylko przez Internet.

Ewka z Lublina

Ty!... Ty to masz szczęście, że chłopakiem nie jesteś, bobym Cię teraz werbalnie znieważył :). I w FAQ i w regulaminie PD jest napisane WYRAŹNIE i POWOLI :), że anonse nadsyłamy TYLKO na kartkach pocztowych LUB e-mailach! Blondynka, czy jak? :)

Szanowni Panowie Komputerowcy zarzekają się, jak to by bardzo chcieli poznać kobietę znającą się na rzeczy, że byłaby perełką, skarbem, że o takich to powstają

legendy...a tak naprawdę to patrzą na nas z przymrużeniem oka niezależnie od poziomu naszej informatycznej edukacji! To wszystko jest jedna wielka bzdura i mydleniem oczu! Już widzę takiego "marzącego" o kobiecie obeznanej w cyfrowym światku...panika, Panowie, panika! A jak nie daj Boże będzie wiedziała więcej od Was? Co wtedy będzie? Ano wtedy to się zaczną schody, nie uwierzę, jeżeli ktoś mi napisze, że to lepiej, bo się będzie można czegoś od niej nauczyć....nie ze mną te brumery. Żądam dowodów, nie obietnic! :D

Devi :)

Tak zupełnie - no prawie - nie na temat... Wiecie, dla kogo jest gra Diablo? To oczywiste - DIA BLOndynek :).

Kilka pytań

1. Czy nikt Wam nie mówił, że plakaty w piśmie to standard?

A czy nie zauważyłeś, że naszym standardem jest raczej pełna wersja gry? Co wolisz? Chociaż KIEDYŚ może i wprowadzimy plakaty, czemu nie.

2. No i gdzie te wasze komiksy? (...) Komiksy być muszą.

Mam ci udowodnić, że nie? Taak? No to patrz: są? Nie ma. Znaczy - nie muszą :). Szkoda miejsca na nie, choć i tu nie wykluczamy, że też - może, kiedyś...

3. Parę stron o UFO czy innych paranormalnych zjawiskach?

Mad Max und Diablo Gumowa Rękawica

Czym jest UFO wobec Mr Jediego? To jest dopiero zjawisko solo(nie)normalne!!! A z Barnabą w duecie to nawet para(nie)normalne! A my we trzech? {Takich dwóch jak nas trzech to ze świecą szukać}. To już nawet język polski kapituluje, bo "zjawisko trzynienormalne" po prostu nie brzmi...

Jak to jest?

Chciałbym was powitać mało serdecznie, a to dlatego, że wszystkie pojedynki słowne wygrywacie. Na łamach gazety oczywiście. Ale dzieje się tak, dlatego, że to do was należy ostatnie słowo. Na przykład weźmy sobie takiego Gaell (był taki w 5/2000). Pisze on, że jest hakerem dzięki wam, ponieważ podaliście mu adres xxx.xxx.xxx. Wy odpowiadacie, że nie jest hakerem mając wirusy cudze, i wyśmiewacie się. Ale gdyby to on miał ostatnie słowo, to mógłby powiedzieć w przyszłości (jeśli faktycznie zostałby tym hakerem prawdziwym), że został hakerem dzięki wam.

Na pewno nie DZIĘKI NAM. Jeśli zostanie hakerem, to DZIĘKI SOBIE. Mistrzem kung-fu nie zostaje się dlatego, że ktoś powie "Wiesz, że są takie chińskie techniki walki?". To może chętnego tylko ZAINSPIROWAĆ do nauki - a reszta to już samodzielna ciężka praca nad sobą. Tak samo jest z hakerami. Kurczę (gumowe) - znowu wygraliśmy?

Ale idźmy dalej. Czy wy nie czytacie konkurencyjnych gazet?! Ja od razu wiedziałem, że Max popełnił plagiat.

Nie uczymy się na pamięć każdego listu w każdej gazecie, jesteśmy średniej klasy świrami, a nie jakimiś maniakami!

Następna sprawa to PSX-Extreme. Przecież oni od was odgapiają klimat gazety!! To po prostu nieuczciwe. Nie powinno się wzorować na gazecie, która odniosła sukces.

B.B.

Uważasz, ze powinni się wzorować na tej, która poniosła porażkę? Nie ma nic złego w powielaniu dobrych wzorów...

Na poważnie

Napisałem do Was list mówiący o problemie, jaki wyniknął z zakupienia przeze mnie archiwalnego numeru Action Plusa, pokręconej recenzji Floyda (...) Znajdujecie miejsce na bezsensowne, krytykujące i poniżające Was, a także nas listy. A nie możecie wydrukować tego, który zadaje Wam poważne pytania? List pisałem w nadziei, że poznam odpowiedzi na kilka pytań, np. dlaczego w waszym Biurze Obsługi Klienta pracują ludzie niekompetentni. Odpowiedzi nie uzyskałem. (...) Nie chcecie, by list wytykający Wasze błędy trafił na łamy. (...) Myślałem, że nie jesteście redakcją ukrywającą swoje błędy. (...)

Bo nie jesteśmy. Ale nie znaczy to, że będziemy nagłaśniać każdy JEDNOSTKOWY przypadek. Zarzucasz ludziom z Biura niekompetencję dlatego, że coś namieszali przy wysyłce archiwalnego numeru. Zauważ jednak, że oni wysyłają TYSIĄCE takich listów i przesyłek MIESIĘCZNIE. Jakiś margines błędu jest nieunikniony, gdyż tylko ten się nie myli, co nic nie robi. Takie sprawy załatwia się wręcz od ręki, po zgłoszeniu reklamacji - myślisz, że ok. 200.000 ludzi będzie zainteresowanych tym, że otrzymałeś nie ten numer, co trzeba? Raczej nie. Nagłaśniamy te nasze błędy, które są odczuwalne dla sporej części czytelników. Nie znam zresztą NIKOGO i NICZEGO, kto/co chwaliłby się wszem i wobec każdym swoim najmniejszym błędem... Ty się tak chwalisz?

W XXX ciągle można znaleźć przeróżne informacje na Wasz temat. Denerwuje mnie, że owa redakcja widzi tylko wady innych, a nie dostrzega swoich. Potrafi tylko zazdrościć i gardzić wszystkim, co jest lepsze od niego.

Pisaliśmy już wiele razy, że nie za bardzo interesuje nas, co wypisuje na nasz temat konkurencja. Zamiast koncentrować się na tym, co robią inni, my koncentrujemy się na tym, żeby wydać kolejny - lepszy - numer CDA. I chyba ta taktyka jest słuszniejsza. Niech każdy pilnuje swego podwórka, a nie zagląda do domu sąsiada i plotkuje, cóż to wywęszył... (tym bardziej, że zwykle są to jakieś brednie i bzdury).

Coraz bardziej denerwuje mnie fakt, że listy czytelników są przez Was komentowane w bezczelny sposób. (...) Nie wiem, w jaki sposób trafiliście do redakcji, ale gdybym to ja był naczelnym, to by już Was tam dawno nie było. Uważam, że AR stało się polem walki pomiędzy czytelnikami AR i Wami. Pierwszy raz spotykam magazyn, którego redaktorzy mają za hobby dokuczanie i ubliżanie swoim czytelnikom.

Do bojuuu... do bojuuu... do boju Akszyn Red!!! Tak naprawdę to nikogo - no, prawie - staramy się nie urazić, a co najwyżej zmusić do działania/myślenia (a nic tak nie motywuje jak mały adrenalinowy kop w neurony). Czasem, i owszem, zupełnie serio równamy kogoś z ziemią - ale to już TYLKO dlatego, że sobie chłopak na to czymś w pełni zasłużył (oko za oko!). Ale i to dla jego dobra. Nikt nie kocha dentysty, który wyrywa zęby - pomyślcie jednak, jakie by były kiedyś przeboje, gdyby nie usunąć w porę ropiejącego korzenia... Wycinamy na łamach wrzody głupoty i bez znieczulenia usuwamy przeświadczenie, że dany osobnik jest Najmądrzejszy albo stanowi Pępek Świata. Wiemy, że to boli, wiemy. Ale tak trzeba. No i zacytuję tu Gogola (Rewizor): "Z kogo się śmiejecie? Z siebie się śmiejecie!". Nie wiem, czy zauważyłeś, że nie oszczędzamy ani Was, ani siebie... Dodam też, że "cięcie" po wszystkim, co budzi kontrowersje, to najlepsza metoda na stworzenie pisma nudnego, nijakiego i mdłego.

Dochodzę do wniosku, że nie będę więcej kupował magazynu, który nie ma szacunku dla swoich czytelników.

Ma. Kpiąc z Was także wyrażamy Wam w ten sposób uznanie, bo my nie nabijamy się z byle kogo. Serio. Są tacy, że choćby skiśli, to od nas słowa nie usłyszą. I czemu generalizujesz nas i te 4 strony na całe CDA? Czy w recenzjach albo poradach ktoś bezczelnie się z Was nabija?

W nr 7/00 MarokoKoko prosił o kody. Ponieważ zrobił błąd ortograficzny, postanowiliście go obgadać na łamach pisma.

Nie jeden, a całą serię, zaś całość wydała się nam na tyle zabawna, że zamiast poprawić byki - jak niemal zawsze robimy - puściliśmy list na łamy w pierwotnej formie. I nie obgadaliśmy, tylko udzieliliśmy mu zupełnie serio rady, by zamiast tyle grać, troszkę czasu poświęcił jednak na naukę polskiej ortografii. A że była to rada udzielona w nieco niekonwencjonalnej formie... Jak chcesz grzecznych i układnych odpowiedzi, to czytaj cokolwiek - ale nie AR w CDA.

Nie wpadliście na myśl, że gość jest dyslektykiem?

A nie wpadłeś na myśl, że np. JA może jestem sparaliżowany od pasa w dół? Zauważ - NIGDY nie publikuję swoich zdjęć - może mam powód!. Może takimi kpiarskimi odpowiedziami leczę się z myśli samobójczych?! [Głucha cisza...]. No, to był naturalnie totalny bajer (odpukać!!!). A tak między nami, to nie spotkałem jeszcze kogoś, kto powiedziałby: "Robię byka na byku, bo jestem tępy z polaka". Jak robi błędy, to od razu "dyslektyk jestem!", podczas gdy przypadłość ta faktycznie dotyczy max. kilku procent populacji. Nie dajmy się zwariować! Jak ktoś jest dyslektykiem, to może do listu dołączyć ksero zaświadczenia od lekarza, żaden problem, wtedy na 100% zero kpin (z pisowni) i 100% korekta tekstu...

Czy w CDA nie było nigdy żadnych błędów czy literówek?

Było i to od cholery. Ale co to ma do rzeczy? Czy błędy może wytykać tylko ten, kto ich nigdy nie popełnił? No to teoretycznie tylko Bóg mógłby kogokolwiek skrytykować. A "teoretycznie" to dlatego, że popatrz na siebie. Bóg też ma złe dni, nie? :)).

Tymczasem się okazuje, że jesteście nieuprzejmi w stosunku do tych, którzy Was kupują, a szacunkiem darzycie... konkurencję.

I jednych i drugich darzymy jednakowym szacunkiem. Lecz widzę, że tęsknisz jednak za tym, żebyśmy zachowywali się jak gnący się w ukłonach kelner albo fryzjer, liczący na napiwek "witam szan-pana, całuję rączki uroczej małżonce, sługa uniżony, proszę siadać..." itd. Sorki, to nie nasz styl. Szacunek wyrażamy tak, że traktujemy każdego z czytelników, niezależnie od wieku (a od większości jesteśmy starsi), jak kumpla. A kumplowi można bez urazy czasem przygadać i się z niego ponabijać, prawda?

Jeśli nie zmienicie sposobu Waszych wypowiedzi (...), to nie pozostanie mi nic innego jak zrezygnowanie z kupna CDA. Poszukam innego pisma (...) takiego, które z pewnością nie stworzy bariery pomiędzy redaktorami a czytelnikami.

MaxWell, Konin

Więc od razu mówię: NIE ZMIENIMY SIĘ. Bo wtedy musielibyśmy grać i udawać, a na razie jesteśmy sobą. I wolimy brutalną szczerość od przymilnego skomlenia i łaszenia się. Rzekłem. Teraz decyzja należy do Ciebie.

Idolem jestem :)

Pragnę Was zawiadomić, że od dnia 18.07.2000 r. zostaliście moimi oficjalnymi idolami. Stało się to dokładnie o godz. 17.12, kiedy w Action Redaction wyczytałem o Waszych ulubionych autorach. Tolkien, Bułhakow, Heller, Eco, to jest to!!! Gdybyście dopisali jeszcze Vonneguta i Dicka, postawiłbym Wam pomnik w samym środku mego pięknego miasta, ale i tak Was kocham (tylko bez skojarzeń!). Mam nadzieję, że teraz przynajmniej część z moich znajomych sięgnie do tych pisarzy zamiast podśmiewać się ze mnie, kiedy coś o którymś wspomnę.

Pysio z Białegostoku

Mówiąc szczerze, to i Dick i Vonnegut jak najbardziej nadają na naszych falach {Ubik, Rzeźnia nr 5!!!}. Ale nie popadaj w zachwyt, a już broń Boże żadnych prób całowania, dobra? Sam fakt, że czytamy te same książki, o niczym przecież nie świadczy. Co innego, gdybyśmy je NAPISALI... chciałbym! A kto książek nie czyta, to tak jakby był głuchy i patrzył na świat tylko w nocy i jednym okiem...

Kim jest haker?

Dotyczy tematu hakerstwa, które potępiacie w całości (...) A teraz do rzeczy: uważam, że kolesi, którzy włamują się do systemu tylko po to, by wykasować jakieś pliki czy ukraść je i sprzedać konkurencji, nie można nazywać hakerami. Na miano hakera nie zasługują szpanerzy (wykorzystujący programy innych lub oklepane sztuczki do popisywania się i podbudowywania własnego ego), zakompleksione śmiecie ludzkie (których zabawa polega na niszczeniu zasobów innych ludzi np. przez bawienie się trojanami czy pisanie wirusów), takich młotów trzeba potępiać. Ale są (jeszcze) hakerzy z ideałami (wiem, bo w moim środowisku właśnie takich ludzi szanujemy i jest ich dużo). Głównym założeniem hakera jest wolność informacji (aby informacje nie były ograniczane przez korporacje, rządy czy innych, którzy trzymają je dla siebie). Nie chodzi tu o kradzenie czyichś informacji dla zysku, tylko udostępnianie ich ogółowi (wydaje się to utopią, ale zwróćcie uwagę, że tak jest np. z Linuksem, Winampem i wieloma innymi - nie tylko chodzi o programy).

Ładnie, pięknie, ale... a jak ktoś włamie mi się na kompa i udostępni moją prywatną korespondencję? Albo jakieś poufne umowy handlowe, których ujawnienie może przynieść komuś ogromne szkody moralne i finansowe? Zauważ, że ci panowie - hakerzy - SAMI dali sobie prawo do ingerencji w cudzą własność. Więc mimo wszystko trochę mi tu śmierdzi. Wolność (patrz myśl miesiąca) polega także na tym, że wszyscy inni *też* mają czuć się *tak samo* wolni. A haker w imię SWOICH ideałów może zniszczyć MOJE życie. Tjaaa. Mam ich za to kochać?

Poza tym prawdziwy hacker włamuje się dla siebie - żeby sprawdzić siebie, czy był w stanie (dlatego nie

potrzebuje zostawiać zniszczeń w systemie, który może dla kogoś być pożyteczny).

Czasem szkody robi się w sposób niezamierzony, sam włam może sparaliżować system albo np. podważyć zaufanie klientów do jakiegoś banku ("Cooo, to moja kasa jest w banku, do którego można się włamać przez komputer?!"). W efekcie np. ludzie wycofują wkłady, bank bankrutuje, akcjonariusze tracą kasę, ktoś popełnia samobójstwo, bo stracił oszczędności życia - a wszystko dlatego, że jakiś haker chciał się sprawdzić. To był naturalnie czarny scenariusz - no, ale skoro już sobie teoretyzujemy...

Dlatego nie rozumiem, jak możecie potępiać hakerów ogólnie, raczej powinniście zwrócić uwagę czytelników na rozróżnianie tego, kto jest hakerem, od tego, kto by tylko chciał. Dlaczego piszę, że powinniście? Bo z waszych czytelników niejeden będzie chciał zostać hakerem, a pisząc o ideałach pozwolicie mu zostać prawdziwym hakerem. Jeżeli was to interesuje, to moglibyście zacząć od opublikowania słynnego manifestu hakera.

Maximus

Tak naprawdę to wolelibyśmy, żebyście się w ogóle nie brali za haking. Z tej prostej przyczyny, że ogromna większość z Was i tak niczego nie osiągnie, a tylko szkód narobi, a z tej reszty większość będzie hakowała w sposób niezgody z etyką... (ludzie są ludźmi, co tu gadać). Władza deprawuje ludzi, zaś dostęp do cudzych danych i dysponowanie nimi JEST władzą. Prywatnie mogę czuć dla niektórych odmian hakerów coś w rodzaju niechętnego szacunku i uznania dla ich umiejętności - ale w sumie nie przepadam za tą profesją.

Nagość i refleksja

W Bonus 1 zamieszczajcie zdjęcia gołych panienek [pismo nie za dorosłe, oj nie - red.] ***albo chociaż fotki z Matrixa.***

W ramach kompromisu mogą być fotki gołych bohaterów Matrixa (poza Trinity :))? A tapet, wygaszaczy, theme packów itd. z Matrixem tośmy już dali tyle, że... trzeba tylko zajrzeć do Bonusa, a nie Playboya!

(...) Chciałem kupić oryginały gier [125/85/125 zł] (...) Rodzice mówią, że ceny są wysokie (...) Wiecie, ile ja wydaję miesięcznie na pisma? Dokładnie 79,59 zł!!! O w trepa! Jezu!!! To przez 6 miechów by się uzbierało na tyle gier...

Rumcajs

No właśnie. "Ceny są za wysokie", a jednocześnie stać Cię na wydawanie 80 zł miesięcznie na pisma o grach (mnie na to nie stać!). Bez komentarza...

Litość PL

Litości, dystrybutorzy! Czy muszę każdą grę mieć w polskiej wersji językowej? Rozumiem, gdy gra nie ma zbyt wielkiego klimatu, np. Knights and Merchants było spolszczone DOBRZE, ale gdy klimat się liczy, to po jakie licho to zmieniać?(...) CD PROJEKT zmusza sam siebie do tłumaczenia KAŻDEJ GRY... nie chcę myśleć, co będzie w przyszłości... wyobraźcie sobie takiego Fallouta 1 czy 2 w polskiej wersji - po prostu kicha i tyle.... tym bardziej, że są tam różne "smaczki". Dystrybutor powinien rozprowadzać i polską, i angielską wersję gry (...) liczba angielskich kopii Diablo 2 jest ograniczona (...) a szkoda. IMHO żadna gra typu D2 nie będzie dobra, gdy będzie zmodyfikowana na nasz prosty i ograniczony język - to, co w angielskim da się określić jednym wyrazem, u nas określa się całym zdaniem. Długo można by się jeszcze nad tym rozwodzić, ale: POLSKIE WERSJE SUX! I tyle. Co ty na to? :)

Zgodzimy się, że w Polsce powinny być dostępne wersje i oryginalne, i spolszczone, wtedy każdy kupi, co lubi. Ale nie wiem, czy wiecie - czasem udaje się firmom wytargować niższe ceny na gry sprzedawane w Polsce TYLKO dlatego, że... gwarantują ich spolszczenie. Po co? Ano po to, by potem nie było reeksportu gry, która u nas kosztuje np. 70 zł, a w Niemczech - 50 DM. Taki np. spolszczony D2 w Niemczech zbytu by nie miał, a w angielskiej i owszem...

I to jeszcze nie koniec :). Jak nasza kochana młodzież ma się uczyć j. angielskiego, skoro będzie miała podane wszystko na talerzu? Pisze to taki gostek, co grając w Fallouta nauczył się naprawdę duuuużo..

protoss

Tu się zgodzę, że nauka języka w taki sposób to bardzo przyjemna i motywująca forma edukacji.

Diablo 2 - kontrowersje

Wy oszuści i zdrajcy! [Miłe powitanie! - red.]. ***Pisaliście, że "Diablo 2 - tylko u nas". Tymczasem wcześniej w Clicku recenzja tej gry już była.***

Po pierwsze - żadne pismo nie informuje drugiego o swoich planach, więc czasem "tylko u nas" pojawia się na paru okładkach naraz. Po drugie - jesteśmy miesięcznikiem, Click! to dwutygodnik. Porównuj magazyny z tego samego zakresu (w miesięcznikach na pewno byliśmy pierwsi). Po trzecie - CDA z Diablo wyszedł - do prenumeratorów! - około 14.07. Tym samym byliśmy dostępni czytelnikom jako pierwsi. Po czwarte - czy to ma jakieś znaczenie, KTO był pierwszy? Oceniaj JAKOŚĆ tekstów, a ściganie się zostaw sprinterom i żużlowcom. Po piąte - jesteś masonem i hiperbolą złamaną (ma to się wprawdzie nijak do samego tekstu, no ale skoro Ty sobie możesz nazywać nas zdrajcami (co zdradziliśmy?) itd., to my nie gorsi).

Jak śmieliście dać Diablo 10/10? (...)

BAY,QWE z EWQ

Padamy do nóżek i błagamy o litość za to, że śmieliśmy mieć SWOJE zdanie i to - o zgrozo!!! - niezgodne z TWOIM. A jak Ty śmiałeś się podpisać pod listem swoim prawdziwym nazwiskiem?!

Dlaczego D2 dostało aż 10 pkt., skoro ma prawie tyle samo minusów co plusów? Ja NIENAWIDZĘ RPG, a wy pewnie przeciwnie i pokierowaliście się emocjami.

Nienawidzicz Diablo

I kogo tu emocje ponoszą? Skoro nie lubisz RPG (czyli nie grasz w nie, czyli się nie znasz), to jakim prawem negujesz opinie tego, który się na nich ZNA? I co ma do oceny LICZBA plusów i minusów? Minus minusowi nierówny! Zresztą może się zdarzyć i tak, że gra będzie miała długą listę minusów i jeden tylko plus: NIEWIARYGODNĄ GRYWALNOŚĆ (i dostanie 10...). Bo to jest najważniejsze. Przypominamy też - bo chyba zapomnieliście - że w ogóle nie ma dyskusji na temat "czemu jakiejś grze daliście XYZ pkt.". Jeśli daliśmy, to znaczy, że mieliśmy powody. Koniec, kropka.

Emulatory

Czy moglibyście wrzucać do Bonusa romy do emulatorów?

Równie dobrze możemy tam wrzucać pełne pirackie wersje gier - np. Q3A. Rom do emulatora zawiera przecież nielegalnie skopiowaną wersję gry na daną konsolę. A czym to się różni od cedeka z piracką wersją gry? Niczym!

Czy mógłby powstać kącik fanów (...) SNES i N64, w którym by były romy?

Nienawidzicz Diablo

O romach już powiedziałem, co myślę. Zaś fanów SNES i N64 odsyłamy do gazet poświęconych tym konsolom. CDA to pismo dla posiadaczy PC. Może czasem będzie coś o XBoxie, bo to w sumie specetowiała konsola (albo raczej skonsolowany PC) - ale dalej nie ustąpimy. Będziemy też wydawać osobne pismo o PSX...

Litwo, ojczyzno moja!

(...) Mieszkam na Litwie (...) Prenumerata CDA tutaj - 2x droższa niż w Polsce!

Niestety, NIC nie możemy zrobić. Zagranica to zagranica... :(

(...) Czy nie ma litewskich pism o grach? Są, ale zbyt "profesjonalne", by je czytać. Zacytuję urywek jednej z recenzji: "W Pharaoh niektóre budynki są tak wysokie, że nie mieszczą się na ekranie (o ile nie macie dużego monitora)".

Nieeeźle. A w Polsce ludzie narzekają na poziom naszych pism :). Chociaż moim zdaniem autor tutaj sobie kpił... Oby.

W gazecie tej funkcjonuje coś podobnego do Pomocnej Dłoni (...) ŻADNA z ofert zakupu i sprzedaży gier nie przekracza 30 litów [1 lit - ok. 1 zł]. No comments. Zresztą recenzje gier na podst. piratów w tym piśmie to normalka. Nawet na drzwiach jednego ze sklepów (!) z pirackim softem (!) jest napis: "Ochraniane przez policję" [i tu logo litewskiej policji].

No nie wiem, mi się zdawało, że policja państwowa ma OBOWIĄZEK chronienia wszystkich sklepów jak leci? Szczerze mówiąc, pamiętam podobną sytuację w Polsce (koniec lat 80 i początki 90). Niektórym by się to podobało - ale ja jestem szczęśliwy, że mamy to już za sobą.

Czy można zamówić archiwalia za granicę?

MR. Z, Vault 14, Wilno

Można. Za dodatkowe 100% ich wartości :(. Ale może namów ludzi, którzy jeżdżą do Polski, by Ci przywozili CDA?

Dwie sprawy i goła baba

W tym mailu chcę poruszyć dwie sprawy. Po pierwsze: full gry - tak się złożyło, że kupuję was od numeru, w którym daliście "TIMESHOCKA". Od tamtego czasu wszystkie gry komuś z moich kumpli się podobały, co do tego jesteście okej! Po drugie: ostatnio często poruszany temat lamerstwa - ludzie, najlepszy poradnik nie pomoże, jeśli nie będziecie S_A_M_I eksperymentować. Tak, tak (nie, nie, NIEEE TYLKO NIE TEN PINGWIN!!!!). Mój kumpel Malina (to jego xyva) podkręcał kompa, zanim to stało się popularne, zanim słowo "overlocking" stało się popularne (albo w ogóle zaczęło istnieć). Jego dysk pamięta tyle reinstalek Windy, że... założę się, że Smuggler nie umie do tylu liczyć (a może to skasuję - to by oznaczało, że reinstalował Windę 5 razy). [Półtora! - Smg] ***A więc podsumowując: EKSPERYMENTUJCIE (w granicach zdrowego rozsądku). Po trzecie (nie piszcie, że miały być dwie sprawy): FALLOUT 1 i 2 ruuuuuuuuuuuuuuuuule, a goście z dużymi wynikami testu na nałogowstwo powinni się leczyć. Eeee, no i to byłoby tyle... PS. Tak sobie pomyślałem, że życie redaktora może być cholernie nudne, a więc - dla rozrywki - wysyłam wam poniżej gołą babę:***

```
(.) (.)
 ) (
( ^ )
```

Dr Craper

Szczerze mówiąc, wolałbym w 3D i real-life, ale narzekać nie będę...

Zboczeniec?

Przyznaję się bez bicia - mam 35 lat i od dwóch lat czytam regularnie CDA. To chyba pewnie zboczenie, bo w moim wieku mało kto pasjonuje się grami komputerowymi, a już na pewno nie kupuje Waszego pisma. O gazecie nie będę wiele pisał, bo mam tylko jedno określenie: JEST ŚWIETNA!!! (...)

Witold z Rzeszowa

Jeśli nawet to jest "zboczenie" (niby czemu?!), to wbrew pozorom ulega mu całkiem sporo ludzi. Sam znam wielu takich i wcale nie uważam, żeby te 35 lat to był wiek, w którym należy zacząć szykować sobie miejsce na cmentarzu. Uważam, że jeśli coś komuś sprawia radość - a nie jest to sprzeczne z prawem i nikomu nie szkodzi - to się nie ma co tego czegoś wstydzić. Sam zamierzam grać do minimum 90 roku życia, z przerwami na kaszkę mannę i odwiedziny coraz bardziej niecierpliwie się wiercących spadkobierców. A potem się zobaczy...

Proroctwo...

(...) A WIĘC ZAPRAWDĘ POWIADAM WAM: POPRAWCIE SIĘ, bo pewnego strasznego dnia COŚ przerażającego może się stać i na rynku pojawi się pismo które będzie dla was konkurencją. Więc szczeźcie się. Piszę do was nie poto żeby was przestraszyć ale żeby was uprzedzić. Ps. proszę mi wybaczyć ewentualne błędy ortograficzne.

Żychol zwany Żorrem, z Krakowa

Zaprawdę jednak lędźwie nasze zadrżały i bojaźń wielka w serce wstąpiła, gdy list ów oczy nasze grzeszne ujrzały, a profesor Miodek zawrzasnął głosem bolesnym i straszliwym, jakoby mosiężne trąby grzmiały, i rozstąpiło się niebo i ziemia, i spłynął deszcz ognisty, i spalił wszystkie słowniki ortograficzne świata, bo i tak, jak widać, są do niczego nikomu niepotrzebne. I stała się Apokalipsa oraz cArmageddon... Ewentualne błędy ewentualnie wybaczamy. Zaprawdę, powiemy Wam: uczta się polskiego! (a teraz się 'sztrzeżymy' radośnie!).

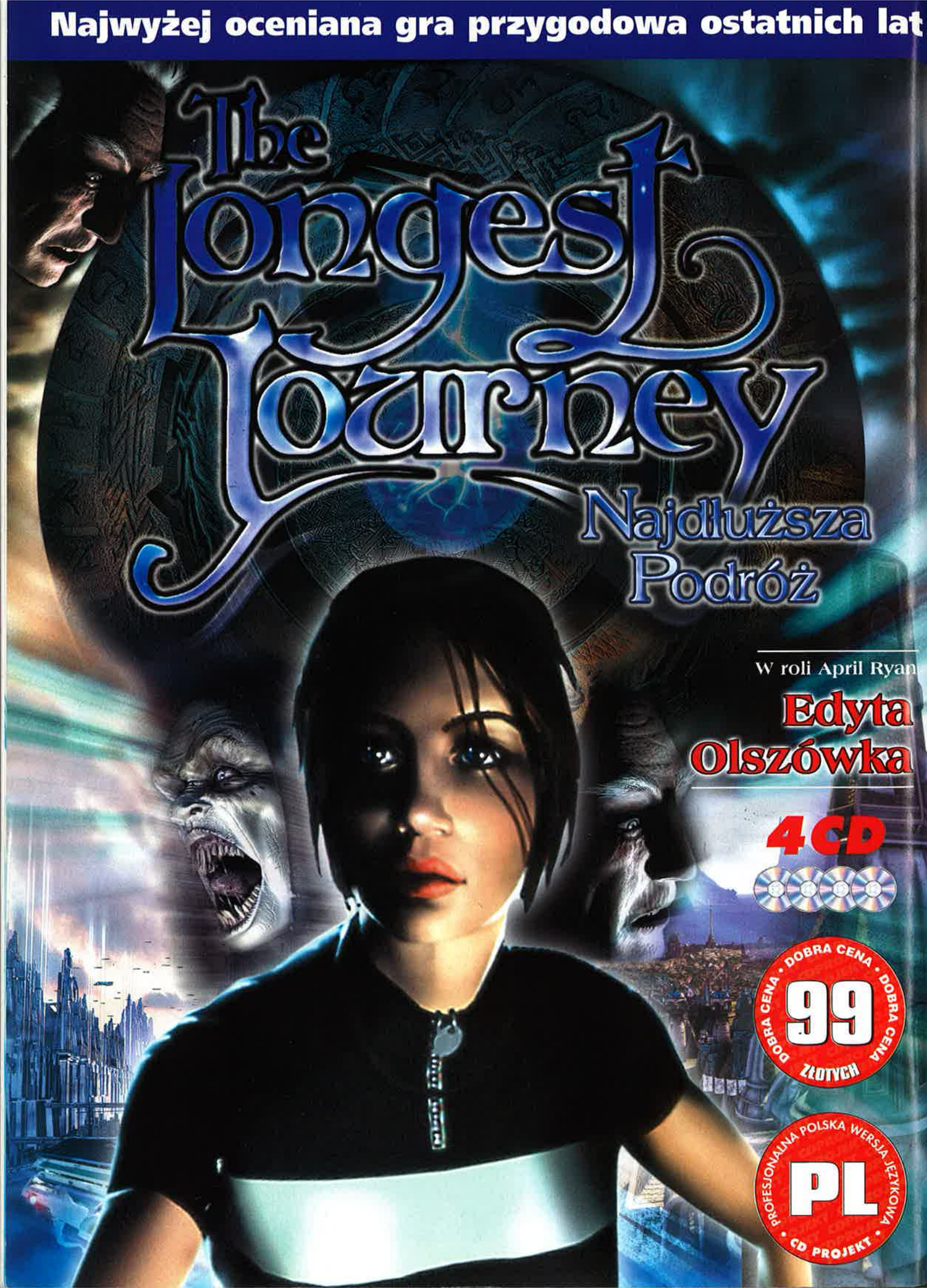
Zaprawdę, na listy Wasze odpowiadali:

SMUGGLER FARYZEUSZ
&
MR JEDI SAMARYTANIN
obaj 'wyszczyrzeni' na glace, bo dali na tacę

Najwyżej oceniana gra przygodowa ostatnich lat

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż



W roli April Ryan

Edyta Olszówka

4 CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

• CD PROJEKT •

w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!

Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...
Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

The Longest Journey to gra, na którą czekałeś. Niepowtarzalnie piękna i wciągająca Zapewniająca niesamowicie przeżycia.

Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action 10/10	Magazyn IO 88/100
CLICK! 5/6	Reset 9,5/10
Gry Komputerowe 85%	Valhalla 9/10

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

Tipsy

Beachhead 2000

Gdy pogrzebiesz w katalogu z grą, zobaczysz coś takiego:

Level_00
Level_01
Level_02
.
.
.
Level_60

Każdy z tych plików odpowiada za kolejny level gry. Edytuj je notepadem i co widzisz? Np. coś takiego:

//Bullets, Projectiles, Missiles
Ammo 250 15 15

U góry jest typ broni, u dołu ilość posiadanej wyjściowo amunicji. Modyfikuj wedle woli!

//Tank, Jet, HelicopterGun, HelicopterRocket (range:1-9)
Aggression 6 6 6 6

Tu masz poziom agresji odpowiednich jednostek wroga - im mniejsza tym są przyjaźniejsze :). I tak dalej...

Baldur's Gate 2

Edytuj plik **Baldur.ini**, znajdź sekwencję zatytułowaną: **Program Options**. Zaraz pod nią wpisz: **Debug Mode = 1**. Zgraj plik, uruchom grę. Naciśnij w czasie gry **CTRL i spację**, by wywołać konsolę. Teraz wpisz kod, naciśnij Enter.

CLUAConsole:SetCurrentXP("xxx") - dostajesz xxx punktów doświadczenia (ale nie więcej niż 2.950.000!) dla zaznaczonej właśnie postaci.

CLUAConsole:AddGold("xxx") - dostajesz xxx złota. Nie radzę stosować tego tipsa, gdy użyłeś kodu na punkty doświadczenia (i na odwrót!).

CLUAConsole:CreateItem("kod przedmiotu", xxx) - dostajesz xxx sztuk wybranego przedmiotu. Poniżej kody przedmiotów:
chan06 - Drizzt's +4 Chainmail
leat08 - Studded Leather +3:Shadow Armor
plat05 - Full Plate +1
helm04 - Helm of Defense
shld04 - Medium Shield +1
shld06 - Large Shield +1
shld17 - Buckler +1
ring07 - Ring of Protection +2
ring08 - Ring of Wizardry
brac14 - Bracers of Defense AC 4
clck02 - Cloak of Protection +2
belt06 - Girdle of Hill Giant Strength
boot01 - Boots of Speed
staf08 - Martial Staff +3
hamm08 - War Hammer +2
sw1h09 - Short Sword +2
sw1h40 - Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49 - Ninja-To +1
sw2h09 - Warblade(2-H sword +4)
bow18 - Shortbow +2
bow17 - Longbow +2
slng03 - Sling +3
ax1h03 - Battle Axe +2
halb03 - Halberd +2

MoveToArea("xxx") - przenosi Cię do lokacji o kodzie xxx. Pamiętaj, by przed wpisaniem tego tipsa zaznaczyć całą drużynę! A oto lista lokacji:
Temple District - AR0900
Graveyard District - AR0800
Slums District - AR0400
Waukeens Promenade - AR0700
Government District - AR1000
Bridge District - AR0500
Docks District - AR0300
CityGates - AR0020
Umar Hills - AR1100
Suldanesslar - AR2500
The Nine Hells - AR2900
Domain of the Dragon - AR1201
Asylum Dungeon - AR1512
Bodhis Dungeon - AR0801
Astral Prison - AR0516
Planar Sphere - AR0411
Cult of the Unseeing Eye - AR0202
Rift Dungeon - AR0204
Demon Outerworld - AR0414
De'Arnise Hold - AR1300
Trademeet - AR2000
Druids Grove - AR1900

•Max Status
Naciśnij **[CTRL] + [Shift] + [8]** - wybrana postać będzie miała maksymalny status.

Carmageddon TDR 2000

Naciśnij "`" i wpisz: **hereComesTrouble**. Enter - aktywizujesz cheat-mode. Teraz możesz wpisywać poniższe kody:
openLevelsGuv - dostęp do wszystkich leveli
cash - więcej kasy (+10.000$)
invincible - God Mode
ai on/off - AI On/Off
setCar [NAZWAWOZU] - zmieniasz wóz na pojazd o danej nazwie
makeai [NAZWAWOZU] - tworzysz wroga w samochodzie o wybranej nazwie
WasteAll - niszczysz wszystkie wozy
lastlap - startujesz na finalnym poziomie
lastcheckpoint - został tylko ostatni checkpoint do zaliczenia
damage_multiplier # - zwiększasz uszkodzenia o #
addPowerup # - dostajesz powerupa o nazwie #
breakCar # - uszkadzasz samochód o nazwie #
peds on/off - przechodnie On/Off
enablebuy - możesz kupić każdy samochód

•Gra w grze?
W podobny jak powyższe tipsy wpisz:

adventure - mini-gra przygodowa (w trybie tekstowym).

A oto lista komend w tej gierce:
go (kierunek) - idziesz we wskazanym kierunku
kill (imię Zombie) - atakujesz wybranego Zombie
look (nazwa przedmiotu/osoby) - otrzymujesz więcej szczegółów na temat danego obiektu
look - komputer mówi ci, co widzisz i gdzie możesz iść
look again - ripiej :)
inventory - widzisz, co masz
get (nazwa) - możesz podnieść dany przedmiot
quit - wyjście z gry

•PowerUp Cheat
Jeśli nie znasz nazwy wszystkich powerupów (aby ich zażądać za pomocą tipsów), to zajrzyj do katalogu **Assets** i zerknij na plik o nazwie: **PowerupStrings_Internal.txt**.

•Brak limitu czasu
Edytuj options.txt w folderze Assets. Znajdź ciąg: **USE_TIMER 1** i zamiast 1 wpisz zero.

Crimson Skies

•Wybór dowolnej misji.
W menu kampanii naciśnij prawy przycisk myszki, kliknij na mikrofon po lewej stronie ekranu i wpisz: **idaho**. Powinno się pojawić nowe menu w górnym prawym rogu ekranu... i tam możesz namieszać.

Enemy Engaged - Comanche vs. Hokum

•God Mode
Dopisz do sekwencji autoexec.bat: **set comanche_hokum set UIT:600000000000**.

Ford Racing

•Dostęp do wszystkich samochodów:
Wpisz się [imię gracza] jako: **GIMMEGIMME**

Metal Fatigue

Naciśnij **Y** i wpisz:
Lava - nieskończone MetaJoules
Robots - 3 comboty
Panzer - 20 czołgów
Missiles - 20 Missile Cars
Time warp - ciężarówki poruszają się szybciej

•Inna metoda
Naciśnij Esc i wpisz (*):
CCCm - 3000 Metajoules
CCC1 - skok o level

(*) - zwróć uwagę, że część kodu to duże, a część małe litery - to ma znaczenie!

Metal Gear Solid

Dodaj: **-cheatenable** w linii komend (np. mgsi.exe -cheatenable), uruchom grę i naciskaj:

F2 - God Mode
F4 - nieskończona amunicja
F6 - tryb obserwatora
F5 - anulowanie F6
F7 - szybki restart

Quake - The Nehara Project

Wpisz w konsoli:
MAX - God mode
MONSTER - potwory Cię nie widzą
WRAITH - przenikanie przez ściany
GIMME - używaj zamiast tradycyjnej quako-cheatowej komendy GIVE
SCRAG - latamy
IMPULSE - odpowiednik oryginalnego Impulse 9

Przetestuj też klasyczne tipsy do Quake, większość powinna działać.

Romance of the Three Kingdoms 7

•Większy wybór postaci?
Wejdź do gry, naciśnij i trzymaj prawy Shift i lewy przycisk myszy. W tym czasie dwukrotnie kliknij prawym przyciskiem na ekranie - pojawi się dodatkowe menu.

Star Trek Voyager: Elite Force

Naciśnij "~", by wywołać konsolę. Wpisz: **sv_cheats 1** [Enter], aby zaktywizować cheat-mode. Teraz możesz wpisywać poniższe tipsy:

god - God Mode
noclip - przenikanie przez ściany
undying - 999 Armor, 999 Health
cg_thirdperson 1 - 3rd Person View
notarget - wrogowie Cię nie widzą

map # - ładuje mapę o nazwie #, gdzie # to: **BORG1** - The Rescue; **BORG2** - Incursion; **HOLODECK** - Tactical Decision; **VOY1** - Condition; **VOY2** - Unavoidable Delays; **VOY3** - Hazard Duty; **VOY4** - Defense; **VOY5** - Hazard Ops; **STASIS1** - Data Retrieval; **STASIS2** - Deep Echoes; **STASIS3** - Encounters; **VOY6** - Renewal; **VOY7** - Union; **VOY8** - Departure; **SCAV1** - The Visit; **SCAV2** - Dangerous Ground; **SCAV3** - Conflicting Views; **SCAV3b** - Conflicting Views (pt 2); **SCAV4** - Disorder; **SCAV5** - Infiltration; **SCAVBOSS** - The Hunter; **VOY9** - Fallout; **BORG3** - Proving Ground; **BORG4** - Information; **BORG5** - Covenant; **BORG6** - Infestation; **VOY13** - R and R; **VOY14** - Visual Confirmation; **VOY15** - Offense; **DN1** - The Breach; **DN2** - Command; **DN3** - Primary Encounter; **DN4** - The Skirmish; **DN5** - Defensive Measures; **TRAIN** - Transit; **DN6** - Attunement; **DN8** - Array; **VOY16** - Invasion; **VOY17** - Decisions; **FORGE1** - External Stimuli; **FORGE2** - Matrix; **FORGE3** - Onslaught; **FORGE4** - Visual Magnitude; **FORGE5** - Dissolution; **FORGEBOSS** - Command Decision; **VOY20** - Epilogue.

give # - otrzymujesz przedmiot #. Oto ich lista: Phaser, Tetryon Disruptor, Compression Rifle, Scavenger Rifle, IMOD, Tricorder, Health, Ammo, Weapons, All, Stasis Weapon, Grenade Launcher, Photon Burst, Dreadnought Weapon, Armor.

Sydney 2000

•Expert Mode
Wpisz: **gizmo**

Wild Wild West: Steel Assasins

•Dostęp do wszelkiej broni:
Wpisz podczas gry: **Kill them All**

Sudden Strike

Naciśnij Enter w grze, wpisz tipsy [razem z gwiazdkami!], Enter

****superman** - nietykalność
****starcraft** - 99 Star_Bomber
****nofog** - odkryta mapa
****staticfog** - zakryta mapa

Tipsy działają też w wersji demo.

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

Najlepsza firma wysyłkowa

DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA DODAJEMY DŁUGOPIS FIRMOWY GRATIS!!!

cena: 69 — Chatka małolatka - angielski dla dzieci

cena: 149 — Diablo 2 (4CD) PL + podkładka pod mysz

cena: 75 — FIFA 2000

cena: 35 — GRUNTZ

cena: 69 — Historia kina wg J. Szymańskiego

cena: 39 — Knight & Merchants

cena: 59 — Literatura przed maturą

cena: 25 — Kolekcja Gier FPP

GRY

Abe's Exoddus 59,-
Adaś i Pirat Barnaba + zegarek PL 65,-
Age of Empires II 165,-
Airline Tycoon PL 65,-
Anno 1602 PL 95,-
Asterix i Obelix kontra Cezar PL 65,-
Atlantis 4CD PL 39,-
Atlantis II 4CD PL 75,-
Aztec PL 65,-
Baldurs Gate + misje 6CD PL 149,-
Battlezone 25,-
Blood 2 + Nightmare Levels 59,-
Brydż 99 PL 75,-
C & C Red Alert 2 ..... najtaniej!!!
Carmageddon TDR 2000 95,-
Championship Manager 3 + liga polska 2CD 89,-
Colin McRae 2 ..... najtaniej!!!
Commandos 2 ..... najtaniej!!!
Crime Cities 95,-
Croc 2 105,-
Cywilizacja 2 Próba Czasu PL 65,-
Daikatana 2CD 135,-
Deus Ex 135,-
Diablo 2 4CD PL + podkładka pod mysz 149,-
Die Hard Trilogy 2 105,-
Dino Crisis ..... najtaniej!!!
Driver 95,-
Duke Nukem 3D 59,-
Dune 2000 49,-
Dungeon Keeper 2 PL 59,-
Earth 2150 2CD PL + klocki Lego 89,-
Earthworm Jim 3D PL 69,-
Emergency 39,-
Euro 2000 115,-
F/A 18E Super Hornet 129,-
F1 Racing 55,-
F-22 Lighting 3 129,-
Farao PL 159,-
Faust 4CD PL 75,-
Fifa 2001 115,-
Fifa 99 65,-
Final Fantasy VIII 5CD 155,-
Freespace II 3CD PL 75,-
Freespace: Wielka Wojna 2CD PL 49,-
Grand Prix 3 PL 95,-
Gry 4U III 25,-
Gry bez przemocy 25,-
Gry dla 3dfx 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Gry karciane część 1 i 2 po 25,- każda
Gry z głową 25,-
GTA 2 PL+ koszulka gratis 95,-
Gunship 95,-
Half Life Gold 95,-
Hard Truck 2 ..... najtaniej!!!
Heavy Metal: FAKK 2 PL ..najtaniej!!!
Heroes III 95,-
Armageddon's Blade PL 49,-
Heroes of Might & Magic III PL 79,-
Hidden & Dangerous edycja kolekcjonerska 95,-
Hokus Pokus 25,-
Różowa Pantera PL 65,-
Icewind Dale 2CD PL 95,-
Imperium Galactica II 115,-
In Cold Blood ..... najtaniej!!!
Invictus 2CD PL 75,-
JazzJack Rabbit II PL 49,-
Kleopatra - dodatki do Faraona 95,-
Kolekcja gier FPP 25,-
Kolekcja gier strategicznych 25,-
Konung: Legenda Północy PL 95,-
Kryształowy Klucz 2CD PL 75,-
Lego Racer PL 95,-
Lego Rock Raiderz PL 95,-
Leisure Suit Larry 7 PL 65,-
Lemmingi Rewolucja PL 95,-
Magic Carpet 2 + Dungeon Keeper 59,-
Majesty PL 75,-
MDK 2 PL + MDK 75,-
Megarace 2 2CD 39,-
Midnight racing PL 69,-
Midtown Madness 2 ..... najtaniej!!!
Might & Magic VIII PL 95,-
Mortyr + koszulka gratis!!! 59,-
Najdłuższa Podróż 4CD PL 95,-
NBA Live 2001 115,-
Need for Speed 5: Motor City ..... najtaniej!!!
Need for Speed IV 75,-
Need for Speed Porsche 2000 ..115,-
Netstorm 25,-
Neverhood 69,-
NHL 2001 115,-
NHL 99 59,-
Odrek i Goberek na Leśnej Olimpiadzie ..... najtaniej!!!
Odyseja - w poszukiwaniu Ulissesa 2CD PL ..... najtaniej!!!
Piłkarska Gorączka PL 25,-
Pizza Syndicate PL 65,-
Planescape Torment 4CD PL + koszulka 149,-
Pompei 2CD PL (Saga - pełna wersja gratis) 75,-
Quake 3 Arena 179,-
Railroad Tycoon II PL 95,-
Rally Championship PL 95,-
Rayman 2 the Great Escape PL ..65,-
Resident Evil 3 - Nemesis najtaniej!!!
Rzeźnia czyli krwawe gierki 25,-
Schizm PL CD lub DVD ..... najtaniej!!!
Settlers III PL + dodatkowe misje 4CD + koszulka ..149,-
Settlers PL 19,5
Shogo PL 29,-
Shogun: Total War PL 105,-
Sim City 3000 PL 75,-
Sims - światowe życie (dodatki do Sims'ów) 65,-
Skwot PL 39,-
Stamtąd Resurrection 65,-
Star Wars Force Commander 185,-
Star Wars: Episode I Racer 95,-
Star Wars: Phantom Menace Episode I 95,-
Starcraft Brood Wars 79,-
Submarine Titans PL 95,-
Sudden Strike PL 95,-
Sydney 2000 135,-
Symulatory lotów 25,-
System Shock 2 59,-
Szachy 98 PL 59,-
Target PL 39,-
The Ring 6CD PL 75,-
Theocracy 2CD PL 85,-
Tipsomaniak 3 25,-
Tomb Raider II Golden Mask 95,-
Total Annihilation ..... 49,- !!!
Traitors Gate 4CD PL + Simon the Sorcerer II 75,-
Twoje Komiksy Garfield PL 39,-
Tymoteusz ..... najtaniej!!!
Vampire the Masquerade Redemption 195,-
Vrally Championship 29,-
Warcaby PL 49,-
Warlords Battlecry 95,-
Wehikuł czasu 2CD PL 75,-
Wing Commander Prophecy 59,-
Worms 29,-
Worms Armageddon PL 65,-
WW2 Fighters 59,-
Wyścigi 25,-

INNE CIEKAWE

10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 9 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Doctor Turbo Antivirus (aktualizacja 1 rok - gratis) 95,-
Domy Jednorodzinne - katalog 300 projektów 19,5
Dyslektyk 2 59,-
Eksplozja kolorowych klipartów ..25,-
Encyklopedia Powszechna Fogra 2000 (3CD) 95,-
Internet Translator 75,-
Kreator Sklepu Internetowego 95,-
Literat 2000 49,-
Mapa Europy 2001+ Auto Atlas 95,-
Matematyk + Polonista GRATIS! (szk.podst.,gimnazjum) 59,-
Matematyka Fogra 95,-
Miliard w Rozumie 2000 95,-
Multimedialny Kurs Obsługi Internetu 49,-
Na tropach języka polskiego 75,-
Najlepsze kliparty 25,-
Ortografia (słownik + dyktanda) 75,-
Photo & Gfx Collection 25,-
Polonez (szkoła podst., gimnazjum i średnia) 49,-
Polskie Fonty zestaw 1 (104 kroje czcionek) 59,-
Polskie Fonty zestaw 2 (104 kroje czcionek) 59,-
Profesor Henry 2001 2CD 79,-
Profesor Klaus 2001 2CD 79,-
Programy narzędziowe 25,-
Samouczek Access (2CD) 59,-
Samouczek Access + Excel (4CD) 95,-
Samouczek Corel Draw 95,-
Samouczek Excel (2CD) 59,-
Samouczek Photoshop (2CD) 59,-
Słownik Matematyczny CD 49,-
Starożytne Cywilizacje 25,-
Tell Me More (8 CD + słuchawki z mikrofonem) 299,-

DLA DZIECI

ABC z Reksiem 59,-
Ace Ventura 69,-
Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Ortografii 49,-
Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży 49,-
Chatka Małolatka - angielski dla dzieci 69,-
Ene Due Rabe 2 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Hercules PL 69,-
Hugo Tropikalna Wyspa koszulka gratis PL 95,-
Hype the Time Quest PL 95,-
Kiyeko i utracona noc 39,-
Koziołek Matołek idzie do szkoły 49,-
Lego Creator 95,-
Moje pierwsze ABC 69,-
Rayman uczy angielskiego 69,-
Smurfsteletransporter PL 79,-
Toy Story 49,-
Znane Bajki: Królowa Śniegu + Kopciuszek 2CD 49,-

cena: 25 — Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów PL

MUZYKA

Future Wavy 25,-
Hip Hop 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Magix Dance Maker 149,-
Magix Guitar Workshop 129,-
Magix Live Act DJ 65,-
Magix Music Maker Junior PL 69,-
Magix Notation 129,-
Magix Ultra Red Zora 65,-
Midi Power 25,-
Minimal Techno Trance 25,-
Music party system vol. 1 25,-
Music party system vol. 2 25,-
Programy muzyczne 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

cena: 95 — Magix Music Maker Generation 5 PL 3CD

PŁYTY EROTYCZNE

Tylko dla dorosłych!

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Bzykanie na ekranie 2001 25,-
Carol Lynn (filmy MPEG) 25,-
China Dolls 2CD 49,-
Figlarne Filmiki cz.1,2,3 każda po 25,-
Filmy erotyczne DVD (24tytuły) ..99,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3) 65,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Heavenly Head 2CD 49,-
Made in Sexland 1,2,3 każda po 25,-
Moje Sex Pistrykі 25,-
Page 3 Pinups 2CD 49,-
Sex & Sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Strip Puzzle 35,-
Striplease PL 49,-
Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3) 65,-

MANGA DLA DOROSŁYCH

Adventure Kid (film) 39,-
Blackboard Jungle (film) 39,-
La Blue Girl 39,-
Kiss XXX Collection 35,-
Manga 3D 35,-
Manga Balanga 35,-
Manga Power 35,-

cena: 69 — Need for Speed III

cena: 99 — Polskie Fonty zestaw 1 + 2 (208 polskich czcionek)

cena: 35 — Rage of Mages PL

cena: 115 — SIMS

cena: 49 — Unreal

cena: 99 — Wiem Wszystko - język polski 2CD

Największy wybór programów

pełna oferta tylko www.exe.com.pl

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów ! Zadzwonisz, zapytasz, dostaniesz KATALOG GRATIS! Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie. Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową).

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 **FAKSUJ:** (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 **INTERNET:** www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrum Handlowe Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.

EXE DAK

działamy od 1992 roku

NADCHODZI KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY BALDUR'S GATE, BĄDŹ GOTÓW!

FORGOTTEN REALMS

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Baldur's Gate II™

Pakiet Baldur's Gate II zawiera:

- 4 płyty CD z grą
- Dodatkową płytę CD z rozszerzeniami do gry
- Kartę podręcznej pomocy
- Mapę
- Podkładkę pod mysz
- Obszerną i wyczerpującą instrukcję

Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Już za miesiąc szczegóły dotyczące pełnej zawartości polskiego wydania Baldur's Gate 2.

Baldur's Gate 2 to kontynuacja doskonałej gry RPG, w której wprowadzono setki zmian i usprawnień. Poznaj tylko niektóre z nich:

- Ciesz cię prawdziwą wielowątkowością, ukończ poszczególne rozdziały na wiele sposobów,
- Daj się porwać jeszcze bardziej rozbudowanej fabule, która zapewni Ci rozrywkę przez 200-300 godzin gry (pierwsza część Baldur's Gate - 150 godzin)
- Rozkoszuj się jeszcze większą interakcją z otoczeniem: oswajaj zwierzęta, daj się ponieść uczuciom i miłosnym przygodom, a jeśli zmęczą Cię przygody i podróże, odpocznij we własnym zamczysku lub wieży magów.
- Korzystaj z niespotykanych dotąd możliwości jakie dają Ci nowe klasy bohaterów, nowe unikalne przedmioty i zaklęcia.
- Dowolnie skonfiguruj wygodne skróty klawiszowe, które teraz mogą objąć praktycznie wszystkie opcje gry.
- Oglądaj wspaniałą grafikę w rozdzielczości nawet 800x600 obsługującą akceleratory 3D, ciesz się oszałamiającymi wizualnie efektami czarów oraz niezwykle płynną animacją postaci (dwa razy większa liczba klatek przypadająca na postać)!
- Doświadcz profesjonalnej polskiej wersji językowej opracowanej przez zespół odpowiedzialny za spolszczenie pierwszej części gry oraz Planescape: Torment. Dzięki doskonałemu tłumaczeniu i znanym, bardzo dobrym aktorom wczujesz się w klimat gry jak nigdy dotąd.

Baldur's Gate 2 to naprawdę obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji oryginalnych gier!

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

Fascynujący, olbrzymi świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na naprawdę wielkie wyzwanie i udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay

OFFICJAL Licensed Product

BIOWARE INFINITY ENGINE

Advanced Dungeons&Dragons®

BLACK ISLE STUDIOS

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN: Produkcja ©2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D, TSR i logo TSR są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są znakami handlowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Wszelkie prawa zastrzeżone